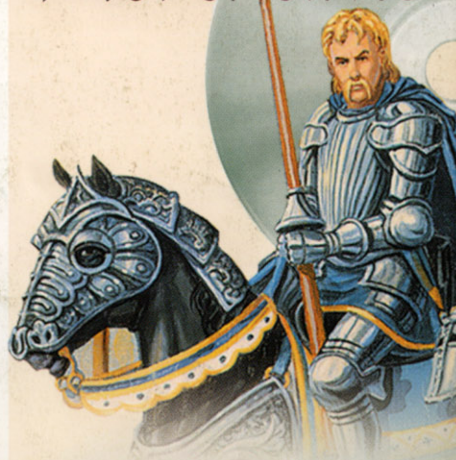
2 CDs Joc full KNIGHTS AND MERCHANTS - STRATEGIE MEDIEVALĂ

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Mai 2002

JOC FULL!!



Jedi Knight II
Emană FORȚĂ!

Command & Conquer Generals
Westwood se întoarce la strategie

WSA
Odiseea spațială românească



HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS ARMY MEN RTS ■ FREEDOM FORCE ■ KYODAI MAHJONGG ■ PROJECT EARTH ■ MOBILE FORCES LAN DEMO **FILME** GRAND PRIX 4 ■ ICEWIND DALE 2
IMAGINI COLIN MCRAE 3 ■ IMPOSSIBLE CREATURES ■ MOTO GP **PATCH** OPERATION FLASHPOINT GOLD EDITION 1.46 ■ IL-2 STURMOVIK 1.04 ■ STRONGHOLD 1.2

Achtung, Mahjongg!

Așadar, Heroes IV a năvălit. Și-au mai năvălit și altele. Și? Gaming furios, RPG, FPS, Mahjongg. Surprinși?

Au existat câteva adevărate jocuri-molimă de-a lungul timpului. E nevoie să vă reamintesc de boala Doom, care a dus companii serioase în pragul prăpastiei și chiar la faliment, doar pentru că angajaților pur și simplu nu le mai păsa de nimic altceva decât de multiplayer (pe atunci nou), de shotgun și chainsaw, de frag-uri? Era totuși FPS cvasi-3D.

Dar milioane de „antigameri" (sau lameri, cum sunt catalogați) se joacă Solitaire, FreeCell sau Hearts, fiind obiectul batjocurii întregii „comunități gameristice", care stă și privește cu uimire cum se îndârjesc acești ciudați în jocuri lipsite de personalitate, repetitive, plate, verzi, 2D!!! Nici măcar nu e vorba de Counter-Strike, UT sau QIII (ca jocuri dedicate maselor)... Și atunci, care e sensul? Plictis, lipsă de putere hardware, accesibilitate imediată (opțiune la instalarea Windows-ului)?

La fel și Mahjongg. În redacția LEVEL se joacă Kyodai Mahjongg. În rețea! Cu alte departamente! L-am pus și pe CD! (Cei ofensați pot să dea pagina... Urmează cuprinsul revistei.) De ce? Vedeți, într-o lume ca a noastră, ultradominată de Zeii GFX și Gameplay, jocurile simple sunt o adevărată evadare. Curios e că Mahjongg-ul de care vă povesteam e 3D, are o căruță de opțiuni grafice (setări DirectX, environment mapping, light FX etc.) și sonore, muzică ambientală, suport de multiplayer etc. Și atunci, care e problema? Simplu: e Mahjongg... Eu, Sebah și BogdanS suntem cei care l-am apreciat la adevărata sa valoare (spre zâmbetul sarcastic al colegilor), dar am ajuns la concluzia că, după reprize prelungite de Jedi Knight II, Warrior Kings sau întâlniri hardware cu NVIDIA, ATI și Intel, plăci de rețea,

Într-o lume ca a noastră, ultradominată de Zeii GFX și Gameplay, jocurile simple sunt o adevărată evadare.

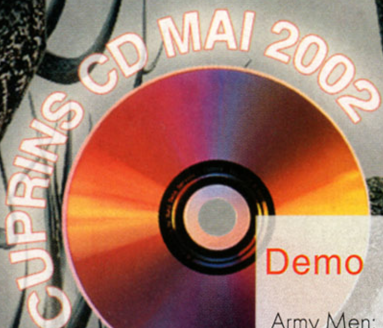
încrengături de mouși și joystick-uri, e o adevărată plăcere să elimini contra cronometru... piese de pe tabla virtuală. E ceva asemănător cu „ciudățenia" managerelor de browser despre care vă tot scrie Claude (tabele, tabele) și care, totuși, au un succes nebun.

Nu intenționez să fac apologia jocului simplu, nici a repetitivității, însă jocuri precum acesta (disponibile „la kilogram") au farmecul lor. Orice ați zice. E imposibil ca nici unul dintre voi să nu fi încercat niciodată un asemenea joc și, când a făcut-o, să nu se fi bucurat ca un copil când a câștigat sau să nu se fi enervat și/sau frustrat mai ceva ca într-un RPG hardcore când a pierdut sau s-a blocat. Jocurile gen Mahjongg pot crea dependență. Închipuiți-vă concursuri de mai mult de o oră, noaptea târziu, pe același calculator, când încercam să obțin un timp mai bun decât al concurenței (care nu se lăsa mai prejos decât mine nici în ruptul capului)... Nebunie!

Totuși, revenim în permanență la jocurile „trăznet" ale momentului. Ne-am obșinuit cu ele, ne facem upgrade-uri foarte costisitoare pentru a le rula, trăim deci sub dominația lui GFX și a lui Gameplay. Îmi plac Homeworld, Sea Dogs, Warrior Kings, Counter-Strike, admir grafica sofisticată. E viața de zi cu zi... întreruptă din când în când de câte un concediu, Mahjongg, FreeCell (nu mai râdeți!)...

Mike

CUPRINS CD MAI 2002



Demo

Army Men: RTS
Final Duel 2: Deathmatch Arena
Freedom Force
Kyodai Mahjongg
Mobile Forces
Pirate Isles
Project Earth: Starmageddon
Starshatter
Virtual-U

Extra

Detonator 28.32

Screensavers

Access Denied
Aqua 3D
Freedom Force

Patch

Operation Flashpoint 1.46
Blood Omen 2 1.02
IL-2 1.04
Stronghold 1.2
Warrior Kings 1.2

Wallpapers

Mortal Kombat 2: Deadly Alliance
Heroes of Might and Magic IV
Return to Castle Wolfenstein

MOD's

BuzzyBots, MOHHA Tools

Media

Filme:
Freelancer, GP4, Icewind Dale, Morrowind, Thievery, Lethal Dreams

Imagini:
Colin McRae 3, Impossible Creatures, Moto GP

Utilitare

ACDSee 4.0
3D Mark 2001 SE
BitDefender
DivX 5.0
IrfanView 3.61
Micro DVD 1.2
Winamp 2.79
WinRar 2.90

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CUPRINS MAI 2002

Stalingrad - 4X Studio

4X Studio lucrează în prezent la Stalingrad, un first person shooter inspirat din evenimentele celui de-al Doilea Război Mondial. Al 3-lea Reich se află la apogeul existenței sale în anul 1942. Numai orașul Stalingrad se mai opune dominației naziste. Este ultimul bastion pe care Hitler este disperat să-l cucerească pe continent. Jocul se inspiră din filmul Enemy at the Gates și ne va pune în pielea unui tânăr sniper rus. Această abilitate nu poate fi obținută decât după lungi antrenamente. Se va încinge o adevărată confruntare între sniperii ruși și cei naziști. Eroul nostru va putea fi ajutat de bots sau de alți jucători în modul cooperativ. Creatorii promit să introducă în joc și un sistem complex de evoluție a personajului principal, experiența căpătată de acesta evidențiindu-se în momentele critice printr-o precizie sporită și o eficacitate de invidiat, ținând cont de calitatea armelor din acele vremuri.



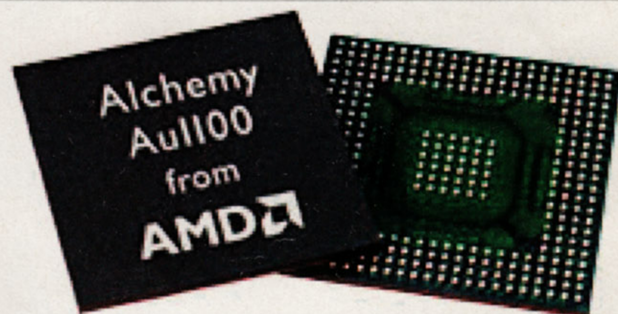


Mobile Forces - Rage Software

Mobile Forces este un team-based multiplayer shooter aflat în producție la Rage Software. Jocul a ajuns în stadiul beta. Jucătorul va putea alege să lupte cu armele variate pe care le are la dispoziție sau să se urce într-un vehicul și să pornească cu puternicele motoare în căutarea și distrugerea inamicului. Hărțile sunt destul de mari pentru a vă permite spațiu de manevră cu autovehiculele. Una dintre hărți, numită Airport, conține mai multe avioane parcate într-un spațiu imens flancat de turnuri de control. Fog of war, care va fi prezent, este destul de intens încât să nu vedeți decât prea târziu mașina ce vă va strivi sub roțile ei sau să nu vă dați seama unde este poziționat sniper-ul care v-a pus capăt zilelor. Există și Polar Research, o hartă a cărei acțiune se va petrece pe zăpadă și gheață, cu aderență redusă a vehiculelor. Mașinile sunt realizate realist, la fel și comportarea acestora la diferitele manevre pe care vom fi nevoiți să le facem. Fiecare armă are un secondary attack care le echilibrează (cuțitul poate fi aruncat spre inamic). Efectele speciale sunt bine realizate, hărțile fiind pline de explozii, efecte de lumină etc.

AMD lansează un nou procesor

Noul cip este rezultatul preluării de către AMD a Alchemy Semiconductor. Odată cu această lansare, AMD încearcă să pătrundă pentru prima oară pe piața PDA și procesoare de mic consum. Denumirea acestui nou produs este Alchemy AU 1100, iar viteza maximă la care este capabil să lucreze este de 500 MHz. Conform spuselor oficialilor AMD, un procesor ce rulează la 333 MHz consumă mai puțin de 200 mW. Cipul AU1100 dispune de două controlere Secure Digital (SD) pentru dispozitive mici de stocare, suport Ethernet integrat, sunet Ac97, suport USB și posibilitatea de conectare fără fir în sistem IRDA.



flash flash flash

Hearts of Iron

Strategy First a anunțat că va distribui Hearts of Iron , o strategie în timp real ce se desfășoară în al Doilea Război Mondial. Jocul este creat de Paradox Entertainment. Jocul va fi lansat în această toamnă și va acoperi perioada dintre 1936-1946. Jucătorul va putea controla una dintre națiunile care au participat la cel mai distructiv război al tuturor timpurilor. Vom putea experimenta tot felul de tactici militare pentru a aduce victoria uneia dintre părți. Paradox Entertainment sunt cunoscuți în lume datorită unui titlu de succes pe care l-au realizat: Europa Universalis.

THQ în viitor

THQ a obținut licența de la Marvel Enterprises pentru a realiza și distribui în exclusivitate jocuri pentru PC și console inspirate din cărțile de benzi desenate ale acestora. Înțelegerea durează până în 2007. Primul titlu va apărea la Crăciunul din 2003 și se va numi The Punisher. Alte titluri vor fi Nick Fury, The Call și Captain America. THQ urmărește prin această afacere să cucerească piața mai tânără, avidă de reviste colorate și cărți cu benzi desenate.

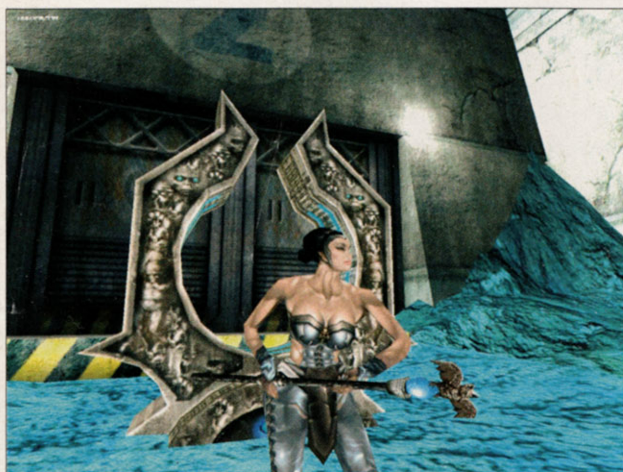
Nou standard JPEG

După spusele unora, în anul 2002 va apărea un nou standard pentru imaginile de pe site-urile Web. Este vorba despre codecul JPEG2000 care va permite graficii web să se încarce mult mai repede și să aibă o calitate mai bună. Este primul salt pe care-l face această tehnologie după apariția sa din anii '90. Browserele de Internet vor avea nevoie de un plug-in pentru a ne putea bucura de avantajele acestei tehnologii. Plug-in-urile vor fi gratuite și se vor găsi pe Internet în partea a doua a anului 2002. Extensia noilor fișiere grafice va fi „ .jp2 ”

Prince of Qin - Strategy First

Strategy First și Object Software și-au unit forțele pentru a realiza pentru jucători o lume specială. Este vorba despre lumea din dinastia Qin. Jocul va fi un role-playing game ce se va desfășura cu 2200 de ani în urmă, în perioada tranziției de la dinasitia Qin la dinastia Han. Primul Împărat se afla într-o deplasare de rutină prin ținuturile estice când, din păcate, moare din cauze necunoscute. Haosul se instaurează în întreaga țară. Zhao Gao, cel mai mare sfetnic, Hu Hai, al doilea fiu al împăratului și Li Si, primul ministru, complotează pentru a încălca ultima dorință a împăratului, care-l vroia urmaș pe fiul său cel mare, Fu Su, apărător al ținuturilor nordice. Țăranii din Dazexiang s-au ridicat împotriva rebelilor. Răscoale se aprind în întreg realm-ul. Populația de după Marele Zid își întoarce și ea privirea spre terenurile bogate ale Chinei. Așadar, există toate premisele pentru un adevărat măcel. Jocul va crea un echilibru între luptele în echipă și diferitele tactici și strategii pe care le vom putea adopta. Vor exista peste 100 de locații inspirate din izvoarele istorice ale acelor vremuri. Deși dinastia își trăiește ultimele clipe, aceasta nu se va preda fără luptă.



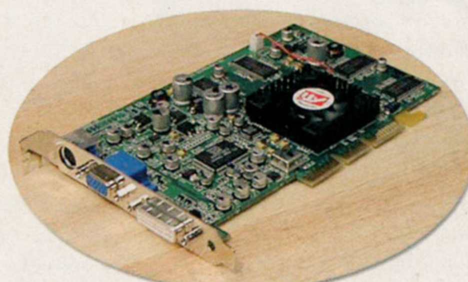


Purge - Freeform Interactive LLC

Purge va fi un joc on-line, un hibrid între role-playing game și first person shooter creat de Freeform Interactive LLC. Acțiunea se desfășoară în viitorul apropiat, existând două tabere: puterile science-fiction-ului (Order) și puterile fantasticului (Chosen). Va fi un joc în care se va confrunta tehnologia cu magia, știința cu religia. Știința a atins un vârf pe care acum de-abia ni-l închipuim: decenii au trecut de la apariția primului android și a primilor oameni modificați genetic, mult mai puternici și mai inteligenți. Ei au format colectivități numite Order. Încet, încet, oamenii normali sunt dați deoparte. În sprijinul lor vine Mabus, un om cu puteri divine care înființează o nouă religie – Chosen. Cei care adoptau această religie trebuiau să renunțe la orice formă de tehnologie. Ei îi priveau pe androizi ca mașini fără suflet. Când Order realizează pericolul pe care îl constituie Chosen, s-au hotărât să-l ucidă pe Mabus, încarnarea răului suprem în viziunea lor. Și așa începe Purge, un război cum nu s-a mai văzut până acum.

Radeon 8500 pentru Mac.

Compania ATI a lansat o nouă versiune a plăcii video Radeon 8500. Acest nou model se adresează în special computerelor Mac și se găsește sub denumirea de Radeon 8500 Mac Edition. Ea este compatibilă cu toate sistemele de operare Mac OS 9 și Mac OS x. Prețul unei asemenea plăci este de 299 de dolari. Ca promovare, ATI folosește site-ul propriu. În acest fel, toți clienții ce vor achiziționa această placă on-line vor obține o reducere de 150 de dolari.



flash

X-box sau EX-box

A trecut ceva timp de când a fost lansat X-box și vâlva de la început s-a dus. Puține lucruri se mai aud despre această consolă. Un analist de pe Wall Street a afirmat că soarta acesteia pare să îi pregătească o viață prea lungă.

După un start care s-a situat totuși sub așteptări, vânzările au început să scadă din ce în ce mai mult. Predicțiile pe care le-a făcut Microsoft nu s-au îndeplinit. Se pare că cele mai mici vânzări s-au înregistrat în Japonia, unde PlayStation2 este lider în acest moment. Viitorul nu pare deloc roz pentru X-Box.

Noi memorii DIMM PC2700

Noile standarde JEDEC au făcut ca primele module DIMM PC2700 DDR SDRAM să apară pe piață. Compania care a realizat această performanță este Micron și a declarat într-o conferință că așa-zisele module DIMM sunt dotate cu un control mai inteligent asupra liniilor de adresare/comandă. Cu ajutorul acestora, integritatea semnalului poate fi îmbunătățită până la frecvențe foarte înalte. Micron testează aceste memorii PC2700 în cadrul programului de validare SIS. Până în acest moment rezultatele sunt pozitive. Din punct de vedere al prețului de achiziționare al noilor module, compania Micron nu a suflat încă nici o vorbuliță.

flash

Cossacks: Napoleonic Wars

CDV a anunțat lansarea unui sequel al celebrului joc de strategie în timp real. Continuarea Cossacks: European Wars se va numi Cossacks: Napoleonic Wars se va focaliza pe situația militară în care s-a aflat Europa în perioada cuprinsă între secolul XVI și secolul XIX.

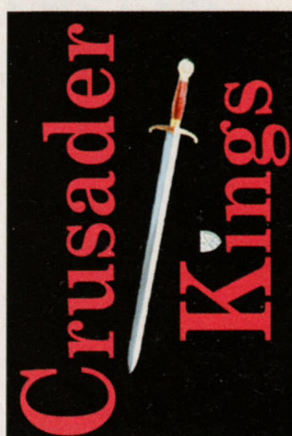
Partea cea mai exploatată va fi fără îndoială perioada războaielor napoleonice. Jocul va oferi 6 campanii implementate pe un engine 3D complet nou, fără să lipsească miile de unități cu care am fost obișnuiți în jocul original.



Grand Prix 4 —Infogrames

Pe lista celor mai așteptate jocuri de pe piață se găsește fără îndoială și Grand Prix 4. Chiar dacă producătorii ne-au obișnuit cu seria și chiar dacă se credea că mare lucru nu mai poate fi făcut, iată că cel de-al patrulea episod este pe cale de a deveni realitate mai repede decât credeți . Într-un comunicat de presă recent, Infogrames anunța destul de brusc faptul că se lucrează de ceva timp la GP4 și că data lansării în Europa și Anglia este fixată pentru 17 mai. Se pare că după ultimele informații, este foarte posibil ca lansarea să fi fost amânată. Oricum, consecvența celor de la Infogrames este de admirat și sperăm că GP4 se va ridica cel puțin la nivelul lui GP3. Evident, sezonul după care este făcut este cel din 2001. Jocul va cuprinde toți piloții care au fost la start în ultima cursă a sezonului și echipele Ferrari, McLaren, Williams, Benetton, BAR, Jordan, Arrows, Sauber, Jaguar, Minardi și Prost. De asemenea, folosind filme, fotografii prin satelit și alte metode, au fost recreate toate cele 17 trasee. Se pare că cele mai mari schimbări sunt la capitolul grafică, unde amprenta tehnologiei de ultimă oră va fi foarte evidentă, mai ales că specificațiile minime de sistem sugerate de producători au crescut simțitor.





Crusader Kings —Strategy First

Împreună cu Paradox Entertainment, Strategy First a anunțat faptul că va lansa în toamna acestui an Crusader King, un joc ce va folosi, oarecum impropriu spus, engine-ul de Europa Universalis. Fiind un joc de același gen, adică board-game, Crusader Kings va încerca să simuleze perioada din Evul Mediu cuprinsă între 1066-1419. Harta va cuprinde, bineînțeles, Europa, dar se va întinde spre est până în Munții Urali, iar către sud și sud-est va cuprinde o parte din Persia, Penisula Arabică și Africa de Nord. Simularea va surprinde majoritatea caracteristicilor Evului Mediu Întunecat, de la legi până la fărădelegi și influențe religioase, atât de specifice perioadei amintite. Națiunile cu care veți putea juca vor fi monarhiile creștine, de la principate până la imperii, și veți putea alege între principalele ordine cavalerești ale perioadei: Cavalerii templieri, Cavalerii Ordinului Sf. Ioan, Ordinul Teuton, Ordinul Calatrava și Ordinul Santiago. Alături de aceștia va trebui să acumulați cât mai multă influență, bogăție și putere pentru a obține o dinastie cât mai puternică. Tehnicile și instrumentele de luptă folosite vor fi specifice națiunii respective și perioadei de timp descrise. Pentru a da longevitate jocului, producătorii au creat un sistem prin care jucătorii pot salva și exporta jocul în Europa Universalis 2. Prin această modalitate, fiecare își poate prelungi jocul pe o perioadă istorică foarte îndelungată.

Purtați-o pe Lara Croft!

La capitolul „Ce idei le-au mai venit ăstora" din lucrarea cu scop educativ „Uite banu', nu e banu'", trilogia de succes „Călăreț în peșteră", câțiva oameni s-au gândit să scoată o nouă colecție de modă de teren denumită sugestiv „Lara Croft Tomb Raider outfit". Astfel, veți avea posibilitatea să cumpărați și să purtați hainele primului model care a fost folosit la crearea Larei Croft. Numele ei bănuiesc că nu mai este un secret pentru aproape nimeni, așa că o să-i spunem simplu Nell McAndrew. De la tricou, pantaloni, rucsăcel, pantofiori de sport și pistol, totul va fi pus la dispoziția dumneavoastră. Cei cărora le-a venit această idee genială se așteaptă la câștiguri destul de serioase venite din buzunarele fanilor jocurilor video. Dar cum acest lucru este învăluit de mister deocamdată, sper că în curând vom avea acces la garderoba Diablo, Warcraft, Half-Life și chiar Pacman pentru că, până la urmă, toată lumea se descurcă cum poate. Sincer, eu aștept cu nerăbdare să se deschidă sala de hipism și restaurantul Heroes of Might and Magic's Horses.



flash flash flash

Milla Jovovich în Alice

Într-un interviu acordat lui Entertainment Weekly's EW.com, Milla Jovovich și-a exprimat dorința de a juca în viitorul film, adaptare după jocul American McGee's Alice. Într-o traducere mai mult sau mai puțin exactă Milla spune ca ar fi perfectă pentru acest rol, deoarece nu-i place să măcelărească oameni și aici este vorba de cu totul alte creaturi. În același context, ne asigură că nu este Rambo și că nici măcar nu i-ar plăcea să fie. Cu alte cuvinte, dacă nu-i om, e bine. Oricum, se pare că gustul de sânge la căpătat din ultimul film în care a jucat, adaptarea după Resident Evil, în care țintele erau zombie.

Medal of Honor level editor

Pentru cei pasionați de cunoscutul FPS, EA s-a gândit să crească longevitatea acestuia prin lansarea pe piață a unui instrument pentru editarea de hăți. Acesta conține pe lângă editor, o hartă de test și documentație pentru a-i obișnui pe designerii de niveluri cu modul de lucru specific - toate pe CD-ul LEVEL.

Serial Myst

Nu știu dacă ați aflat, dar există în multitudinea de canale TV prin satelit unul numit SCI Fi Channel, al cărui conținut este cap-coadă SF. Acest canal a anunțat faptul că se pregătesc să lanseze un nou serial de televiziune, un fel de ecranizare după celebra serie Myst. Linia generală va fi aproximativ aceeași ca și în joc, cu expediția care încearcă să afle ce s-a întâmplat de fapt pe insula Myst, cu descoperirea civilizației subpământene ce crease căți prin care se putea călători spre alte lumi și timpuri, toate cu elementele care au făcut din Myst ceea ce este.

Halo: Combat Evolved

Deja Celebrul joc de XBox și-a câștigat un bine meritat loc în Hall of Fame-ul celor mai vândute jocuri de consolă. Mai mult decât atât, a depășit și

Aliens versus Predator 2: Primal Hunt - Sierra Entertainment

Sierra Entertainment şi Fox Interactive au anunţat expansion pack-ul de la Aliens versus Predator 2, care se va numi Aliens versus Predator 2: Primal Hunt. Acesta va recrea acţiunea din AvP 2 cu noi misiuni single-player (în număr de 9) şi patru noi hărţi pentru multiplayer, alte arme (Dual Pistols, Turret Gun) şi două care, conform legendei, îi controlează pe Alieni şi îi împiedică să părăsească planeta. Dar un accident îl încarcerează pe Predator într-un câmp static timp de 500 de ani, când apar oamenii pe această planetă. Dunya este aceea care cercetează planeta în căutarea artefactului. Predatorul o urmăreşte şi reu-



personaje care nu au mai existat până acum. Jocul este creat de Third Law Interactive şi porneşte cu 500 de ani înainte de acţiunea din AvP 2. Înainte ca oameni să construiască staţiunea de cercetare de pe planeta LV1201. Predatorii treceau pe aici cu un singur scop: vânarea Alienilor. Într-o vânătoare de rutină, un Predator găseşte într-o ruină antică un artefact cu o putere imensă şeşte să aibă acces la baza umană. În poveste intervine şi un Predalien care caută artefactul pentru a-l distruge înainte de a deveni activ. Pe parcursul poveştii, jucătorul se va încarna în toate cele trei tipuri de personaje: Predatorul prins pe planetă, Dunya sau Predalien, un hibrid între Alien şi Predator. Aliens versus Predator 2: Primal Hunt se va găsi în magazine începând cu luna iulie a acestui an.

flash

recordul de timp pentru vânzarea primului milon de exemplare. După cum spune NPDFunworld, Halo a depăşi milionul de vânzări atât în Statele Unite, cât şi în Canada. Din punct de vedere statistic, înseamnă că în fiecare minut s-au vândut mai mult de şase copii ale jocului, începând din prima zi de lansare, 15 noiembrie 2001.

Vânzări Xbox cu cântec şi în Australia

Încă o dezamăgire pe chipurile celor de la Microsoft. Consola Xbox s-a lovit de imensul zid construit de către cei de la PlayStation 2. Conform unui studiu de piaţă realizat de către agenţia Inform, în săptămâna lansării pe piaţa din Australia a Xbox-ului, numărul unităţilor vândute era foarte mic. Valoarea acestuia se situa undeva la jumătatea numărului de unităţi vândute de Sony PlayStation2. Aceste cifre sunt mult sub aşteptările Microsoft, care estima iniţial că va vinde aproximativ 10.000 de bucăţi pe săptămână.

Lock On - Ubi Soft



Pentru cei pasionați de simulatoarele de zbor, este o plăcere să ne amintim de regii acestei categorii, adică Su27 Flanker și Flanker 2.0. De aceea, această știre îi va face pe mulți dintre voi destul de nerăbdători. Este vorba de faptul că același producător de origine rusă, Eagle Dynamics, lucrează la cel de al treilea component al seriei. Din informațiile pe care le deținem în prezent, jocul a fost extins la un număr de 8 tipuri de avioane: A-10A Warthog, F-15C Eagle, Su-27 Flanker B, MiG-29 Fulcrum A și C, Su-25, Su-39 Frogfoots și Su-33 Flanker D. Jocul va conține o serie de misiuni grupate într-o campanie în Marea Neagră ce se va extinde pe întreaga peninsulă Crimea și până la partea de est a Munților Urali. Jocul vine cu un bagaj tehnic deosebit, în primul rând, perfecțiunea simulării, atât de obișnuită lor, și în al doilea rând, grafica ce poate fi observată în screenshot-uri. Peste 18000 de clădiri și nici mai mult nici mai puțin de 15 milioane de arbori plus vreo 7800 de stâlpi de înaltă tensiune vor fi puși la dispoziția măiestriei voastre. Bănuiesc că nu mai are rost să menționez calitatea AI-ului prezent în celelalte avioane. Data de lansare este deocamdată necunoscută.



Star Trek Elite Force II —Activision

Activision a anunțat în mod oficial lansarea unui sequel al cunoscutului FPS. Și în cazul acesta rolul pe care o să vi-l asumați va fi acela de șef al Hazard Team (trupele special de securitate din Starfleet), Alexandre Munro. Veți avea astfel posibilitatea ca, împreună cu refăcuta U.S.S.Enterprise NCC 1071-E, să cercetați o serie de lumi care de care mai ciudate și să luptați cu civilizații cunoscute sau mai puțin cunoscute. Veți fi puși în situații limită în tot felul de medii, de la planete calde și primitoare până la misiuni în afara navei, în spațiu. Pentru asta va trebui să fiți suficient de antrenat în a vă descurca în condiții de gravitație 0. Temporal, jocul este situat în lumea din Star Trek: Generations unde, pe lângă clasicii Romulani, Borg și Klingonieni veți fi forțați să intrați în contact cu o serie de noi creaturi. Pentru asta veți avea la dispoziție un set de 13 arme și echipamente care includ clasicele fazere, tricordere și altele cum ar fi arma cu aer comprimat, aruncătorul de grenade multi-functional, disruptor-ul Romulan etc. Ca grafică, jocul folosește engine-ul de Quake III Team Arena.

Noi DVD Writere de la Philips



Două noi modele de DVD-recordere au fost lansate de către compania Philips. DVDR980 și DVDR985 au fost gândite să se adreseze unei game mai largi de consumatori. Ambele produse permit utilizatorilor să-și creeze și să salveze propriile înregistrări la o calitate superioară. Suporturile digitale sunt reprezentate atât de discurile DVD-R pentru o singură înregistrare, cât și de DVD-RW-uri, ce permit rescrieri multiple. Softul celor două unități DVD-RW Philips permite și facilități de editare a imaginilor, ce pot fi preluate atât de pe TV cât și de pe PC. Exceptând discurile DVD-RW și DVD-R, aceste unități sunt perfect compatibile cu CD-urile normale, CD-RW-uri, S-VCD-uri sau VCD-uri. În Europa, aceste două produse sunt estimate la un preț în jurul valorii de 1300, respectiv 1400 euro.

flash flash flash

Test SOF II

În urma unui anunț al Activision și Raven Software, se pare că vom fi beneficiarii unei variante publice de test pentru multiplayer-ul de Soldier of Fortune II. Veți fi încurajați să experimentați această variantă începând din 18 aprilie, având ca suport o singură hartă. Aceasta este compatibilă cu toate cele patru moduri de joc: deathmatch, team deathmatch, elimination și infiltration. Pentru cei care vor fi în stare să-l download-eze, vor fi disponibile 20 de skin-uri și toate armele ce vor apărea în versiunea full. Dacă doriți să le faceți producătorilor un hatâr, atunci încercați să le transmiteți părerile și lista de bug-uri. Informații suplimentare la sof2mptest@raven-soft.com.

CDV și E3

În perioada 22-24 mai va avea loc E3 anul acesta. E3 este cel mai mare târg internațional de jocuri și tot ceea ce este legat de industria entertainment ce se desfășoară în Los Angeles. CDV Software se pregătește deja pentru participarea din acest an cu câteva titluri. Printre acestea se numără și: Sudden Strike 2, continuarea strategiei de succes Sudden Strike, care va apărea în septembrie; Divine Divinity, role-playing-ul care promite atât de mult și a cărui lansare este iminentă; Neocron – un MMOPRG care va fi lansat la jumătatea lui 2002, dar care are deja peste 60.000 de fani declarați; Project Nomands, un action-adventure 3D care a primit titlul de „Game of the Show" la ECTS în 2001; Breed, action shooter 3D a cărui acțiune se desfășoară într-o lume science-fiction; Imperium Galactica III, o strategie în timp real SF; Blitzkrieg și No Man's Land, alte strategii; adventure-ul role playing Grom; jocul de lupte aeriene Vultures și, în final, 3D shooter-ul Sabotain. De asemenea, CDV va dezvălui și amănunte despre Cossacks II: Napoleonic Wars, ce va fi lansat în 2003.

Preview



Command &Conquer: Generals

Seria C&C devine 3D

Atenţiune, atenţiune! Avem un comunicat important pentru ţară, care mai e şi scurt. Fiţi atenţi măcar de data asta. Hai măi, vă rog! Ia lăsaţi vorba acolo în spate, că vă dau afară! Deci... unde rămăsesem? Aşa, ...un comunicat important pentru ţară... Voi nu auziţi să lăsaţi galăgia? Ce-i aici? Vă bateţi joc de clasa muncitoare... Ştiţi ce? Io vă zic ce am de zis şi plec. Uite ce vreau sa zic: C&C continuă. No, vedeţi? Asta a fost tot. Dar nu, voi n-aţi tăcea o clipă, nuuu... Tineretul din ziua de a azi!!!

Probabil tot aşa o să-mi încep articolele şi în anii următori, când o să apară restul de C&C-uri. Chiar mă gândeam să fac un fel de tradiţie, un fel de obicei. Adică, dacă cei de la Westwood pot face, eu de ce să nu pot? Păi nu?

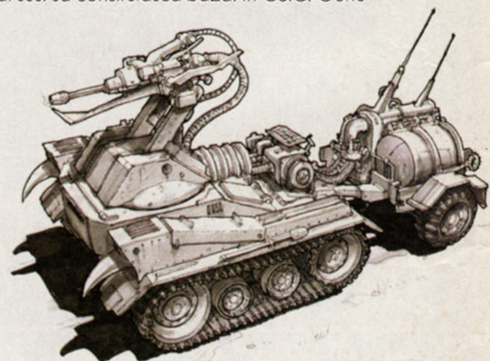
Generals

De ce Generals? Sincer, nu prea am înţeles. Producătorii zic că generalii nu vor mai fi prezenţi în joc, adică nu-i vom mai vedea la faţă. Generalii vom fi noi, fiii naţiunii, respectiv cei care vom juca. Nu vom mai primi ordine de la nimeni. Noi vom fi cei care vor ţine frâul. Motivaţia titlului este, ca să zic aşa, cel puţin neclară. Mă rog, asta e, cu asta lucrăm! Echipa care va produce acest nou joc este aceeaşi care a creat Red Alert 2 şi add-on-ul Yuri's Revenge. Dacă aşa se pune problema, la ce să ne aşteptăm de la ei, răspunsul este fără îndoială subiectiv şi depinde de cât de mult v-au plăcut cele anterioare. Din nefericire şi ca un punct negativ, storyline-ul nu este unul de prea mare valoare. În principiu, este inspirat din ultimele evenimente externe legate de activităţile teroriste din America de Nord. Se referă la escaladarea unui conflict între China, Statele Unite şi o organizaţie teroristă din Asia centrală, Global Liberation Army, pe fondul unei tensiuni iscate de situarea acţiunii jocului peste 20 de ani în viitor. Situaţia mondială în acea perioadă este oarecum diferită de cea de acum. China are un guvern tânăr care, chiar dacă de aceeaşi mentalitate, a devenit suficient de puternic ca să aibă ceva de spus în politica mondială. Singura problemă rămâne această organizaţie teroristă care nu se ştie cum, dar are acces la armele Chinei. Singura şansă pentru ca această ţară de 1,5 miliarde de oameni să nu o ia razna este eliminarea GLA (Global Liberation Army). În ceea ce-i priveşte pe americani, rolul lor este şi aici acelaşi, de exterminatori ai terorismului prin orice mijloace, chiar dacă asta înseamnă să distrugă 2/3 din populaţia lumii, ceea ce, statistic vorbind, garantează exterminarea a 2/3 din terorişti.

Schimbări

Red Alert a avut originalitatea lui, iubită de unii, urâtă de alţii. Dar acest lucru este pe cale să se schimbe. Producătorii vorbesc de tot felul de concepte noi şi originale pe care, sincer, după ce le-am înţeles, am realizat că sunt de mult timp folosite în toate celelalte RTS-uri. Cele mai importante modificări sunt legate de gameplay. Astfel, interfaţa se va schimba, bara de meniuri nu va mai fi verticală ci orizontală, opţiunile de construcţie, upgrade etc. se vor activa cu clic pe clădire, nu le vom avea predefinite în meniu cum era până acum, şi altele. Dacă mai ţinem cont şi de faptul că majoritatea clădirilor vor putea fi construite oriunde şi numai de către o unitate specială, e clar că C&C tinde să devină un RTS care va include elemente „originale" din toate strategiile de până acum. Asta nu e tot. Se vor introduce aşa-numitele unităţi „peon-class", adică buldozere şi camioane de provizii.

Fiecare misiune va avea la început un buldozer al cărui rol esenţial este cel amintit mai sus: să construiască baza. În C&C: Gene-







Cam asta permite engine-ul Sage


Vă dăm noi numa' luare de ostatici

rals nu vor mai exista resurse naturale, rafinării etc., ci vor fi depozite de provizii amplasate în diferite locuri prestabilite pe hartă. Când este nevoie de provizii, camioanele își vor face datoria și vor alimenta baza cu cele necesare. Singura problemă ar fi că atât buldozerele cât și camioanele vor fi destul de vulnerabile. De aceea va fi destul de complicat să-ți construiești o turelă, de exemplu, în baza adversarului, dacă e suficient de bine apărată. Practic, întreg jocul nu este altceva decât gherilă, conceptul de război total avansat până acum în toate celelalte C&C-uri fiind dat uitării. Veți lupta în general prin zone mai mult urbane sau semiurbane, pe străzi, printre pașnicii locuitori ai orașelor.

Unități

Fiecare dintre cele trei națiuni va avea unități specifice, americanii cele cunoscute și puternice, chinezii unele mai speciale, parcă inspirate din filmele SF, iar teroriștii de unde apucă, având posibilitatea să adune și să folosească bucăți din unitățile inamice distruse. Astfel, împreună cu o armă chimică pe care o dețin, teroriști echilibrează balanța de forțe. Dintre unitățile și clădirile mai speciale, la americani avem Aurora strike fighter, un fighter și bombardier în același timp, Detention Camp-ul, unde sunt reeducați prizonierii și un tanc, Crusader Tank, care, prin upgrade, se transformă în hovercraft. La chinezi putem vorbi despre o super armă de dimensiuni absolut colosale, Seismic Tank, care provoacă cutremure, și de Inferno Cannon cu a lui caracteristică de crea furtuni de foc. Pentru teroriști, cel mai important lucru este că pot fi create tot felul de unități ciudate și că, printr-o rețea de canale foarte bine puse la punct și construite de către voi, vă veți putea transporta trupele instantaneu în orice colț al hărții. Bineînțeles, intrările pot fi distruse, canalul respectiv devenind inutil.

Și încă o chestie: la teroriști ar mai fi de amintit o rachetă Scud asemănătoare cu cele folosite de irakieni, foarte puternică, dar deosebit de imprecisă.



De ce 3D?

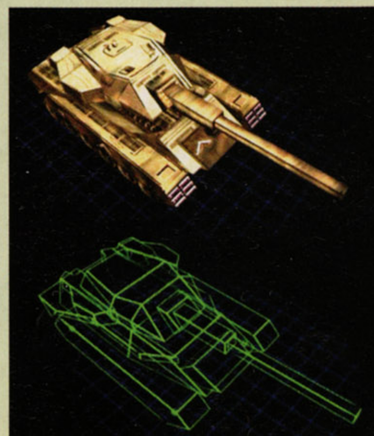
În primul rând, pentru că așa e moda și nu cred că mai sunt prea mulți care nu se uită cruciș la jocurile 2D, apoi pentru că arată mult mai bine și în al treilea rând pentru că așa vor ei. Engine-ul folosit este numit „Sage" și este exact același care a fost folosit în Command&Conquer: Renegade. Fiind foarte mobil și configurabil, acesta le dă posibilitatea producătorilor de a face un lucru foarte interesant pentru un RTS: ciclu zi/noapte. Vom vedea. Jocul este programat pentru lansare pe la sfârșitul acestui an. Cunoscând obiceiul celor de la Westwood de a se ține de cuvânt, șansele ca acest termen să nu se modifice sunt foarte mari. Personal sunt curios, mai ales pentru că am fost foarte atașat de Red Alert 1 și complet dezamăgit de Red Alert 2. Mi-aș dori un RTS de calitate, sincer!

Locke

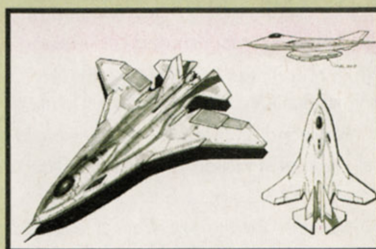
LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Command&Conquer: Generals
Gen	RTS
Producător	EA Pacific
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.westwood.com

Commands

Inițial, producătorii au vrut să dea posibilitatea jucătorului de a alege între mai mulți generali, fiecare cu specialiatea lui. Însă, mai târziu, această idee a fost înlocuită cu o alta. Fiecare jucător va avea posibilitatea să aleagă între câteva tipuri de „commands" care, la data scrierii acestui articol, erau definitivate doar pentru Statele Unite. Acestea sunt:



- NATO Tank Command, care oferă avantaje deosebite unităților terestre, de la preț și posibilitatea de autorepair până la o unitate care nu poate fi construită decât în aceste condiții: Leopard Tank. Bineînțeles, prețul de producție la celelalte unități va fi crescut.



- US Air Force, pentru care veți primi un preț mai scăzut cu 20 % pentru avioanele de vânătoare, o bombă supranumită „daisy cutter", deosebit de eficientă și un „stealth fighter" ca unitate specială. Prețul la celelalte unități va fi evident crescut.



- Special Forces, axată pe infanterie și o unitate specială care poate deveni invizibilă. În acest caz veți avea posibilitatea să opriți o bază pentru 30 de secunde, astfel turnurile de apărare devenind inutile. Politica prețurilor este aceeași cu cea amintită înainte.

Colin McRae Rally 3





Fii Colin McRae în WRC. Partea a 3-a.

Drumul îngust din fața mea dispare cu viteza luminii sub botul mașinii. Copacii de pe margine apar și dispar ca într-un spectacol cu stafii. Cerul, când plin de nori, când deschis de lumina soarelui, se umple de praful pe care-l urcă roțile în aer. Viața pare altfel când ai sute de cai putere la îndemână. Copilotul îți spune că urmează o curbă dreapta ac de păr. Nu vezi nimic, dar te încrezi în ceea ce-ți spune el. Sigur pe tine accelerezi până în buza curbei, unde reduci exact cât trebuie, tragi tare de volan dreapta și cu o pișcătură din frâna de mână ai negociat virajul la mare artă. N-ai frânat nici prea mult ca să nu pierzi fracțiuni de secunde, dar ai frânat destul cât să nu pierzi controlul mașinii. Stai și te gândești apoi de unde ai știința asta. Cum ai reușit să abordezi o curbă periculoasă cu o asemenea îndemânare? Și atunci îți dai seama că ești la bordul unei mașini Ford Focus RS World Rally, în dreapta ta se află Nicky Grist, iar tu nu mai ești acela pe care-l știai, jucătorul transpirat din fața tastaturii. Tu ești Colin McRae, de nenumărate ori campion în World Rally Championship. Vrei să te bucuri, dar nu prea ai timp pentru că urmează o succesiune de curbe în pantă. Și lucrurile o iau de la cap.

Ce înseamnă experiența?

Codemasters va lansa în acest an Colin McRae Rally 3. Cine nu a auzit sau nu a jucat primele două titluri ale seriei înseamnă că nu-i plac și nu i-au plăcut niciodată raliurile. Jocul s-a vândut până acum în peste 4,5 milioane de exemplare. Vă dați seama că, după ce au petrecut atât timp în jocurile de raliu, cei de la Codemasters nu pot să lanseze în acest moment ceva care să nu se ridice la nivelul așteptărilor. La o realizare de excepție conlucrează mai mulți factori. Unul dintre aceștia ar fi că echipa care se ocupă de realizarea jocului a primit acces complet și exclusiv la toate pregătirile pentru curse și la toate cursele din World Rally Championship 2001, precum și la baza de testări a Ford-ului de la Cockermouth. Astfel au putut participa la toate fazele de pregătire a mașinii pentru a deveni autovehiculul câștigător. Chiar mai mult, echipa de tehnicieni care se ocupă de pregătirea mașinii lui Colin McRae, în frunte cu Guy Wilday - conducătorul echipei, a luat parte activ la crearea jocului, prin indicații referitoare la parametrii mașinilor, la modul în care aceasta se comportă și

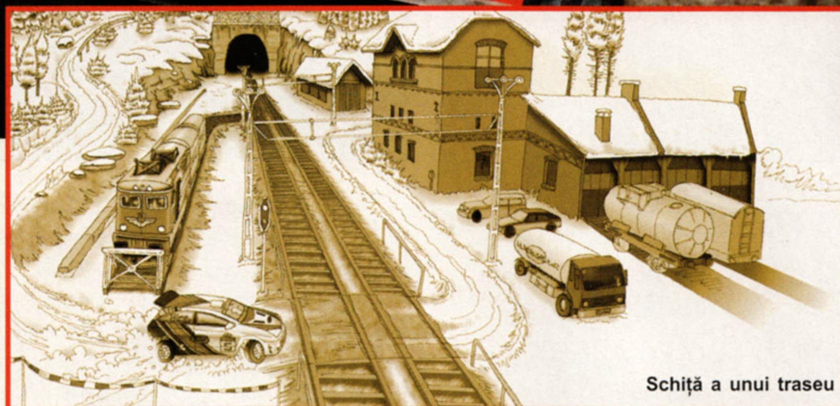


reacționează în anumite condiții de rulare, la efectul pe care îl au diferitele grade de coliziune asupra funcționării motorului și a


Cine mi-a furat aderența?


Viu, viu acuma!

colin mcrae rally™


Schiță a unui traseu

celorlalte componente.

Gradul de implicare

Pe această linie încearcă creatorii jocului să pună accentul. Dacă până acum jocurile de raliu s-au axat în principal pe numărul de mașini și pe prezentarea acestora, precum și pe numărul, diversitatea și dificultatea traseelor, lucrurile trebuie să se schimbe cumva. În concluzie, Codemasters propune ceva nou. Importantă devine acum implicarea jucătorului în experiența pilotajului, senzația extremă pe care o oferă conducerea unei mașini din WRC transpusă într-un joc. Pentru aceasta, jucătorul va deveni Colin McRae, un pilot de curse cum nu s-a mai văzut. Acesta încheie un contract pe 3 ani de zile cu Ford pentru a pilota mașina acestora în World Rally Championship. Experiența devine una personală în momentul în care, pentru a cuceri locurile fruntașe în care Colin s-a aflat întotdeauna, jucătorul va trebui să interacționeze cu co-pilotul Nicky Grist și cu întreaga echipă de tehnicieni ai Ford-ului. Conlucrarea lor va trebui să fie exemplară.

Bineînțeles că o implicare a jucătorului nu va putea exista fără ca grafica să ofere plusul de realitate pe care numai ea o poate da. Traseele și mașinile sunt numeroase, dar deasupra tuturor se va ridica Ford Focus RS World Rally. Dacă ați rămas impresionați până acum de grafica din GT 3, s-ar putea să avem în curând un termen de comparație. Ei bine, în Colin McRae 2 mașinile erau construite cu 800 de poligoane fiecare. GT 3 are 8000 de poligoane pentru fiecare din mașinile prezente, ceea ce a creat o grafică cum nu s-a mai văzut. E drept că era vorba de televizor, care nu are o rezoluție la nivelul unui PC. Acum gândiți-vă că în Colin McRae 3 mașini vor avea 13.000 de poligoane, la rezoluția pe care o va suporta placa voastră grafică (mi-e teamă să nu avem nevoie de un GeForce 3 să jucăm acest joc, dacă nu de un GeForce 4). Detaliile din joc vor avea o acuratețe de 16 ori mai mare decât în Colin McRae 2. Aceasta înseamnă că vom avea un interior al mașinii de precizie fotografică, o desfășurare a motorului și a componentelor acestuia până la cel mai mic amănunt, o prezentare și animație a piloților excelentă și determinată de mișcările mașinii, de evenimentele care au loc pe traseu.

Sistemul de damage va fi de asemenea unul superior. Caroseria mașinii se va îndoi, zgâria, crăpa, găuri sau chiar se vor desprinde bucăți din ea și vor rămâne în urmă. Suspensiile, frânele, motorul vor avea anumite grade de fiabilitate pentru a nu împinge lucrurile mai departe decât pot merge ele în realitate.

Cred că nu are rost să spun mai mult. Aștept ca și voi apariția acestui joc în toamnă, pentru PC și pentru console, și îmi doresc un upgrade la calculator pentru a mă putea bucura din plin de ceea ce va avea acest joc de oferit.

Sebah

Colin McRae



Colin McRae este unul dintre cei mai cunoscuți piloți ai World Rally Championship din toate timpurile. În prezent are un contract cu Ford în valoare de 3 milioane de lire sterline anual pentru a participa în WRC cu o mașină Ford Focus, care-l plasează în topul celor mai bine plătiți sportivi din Europa. Colin s-a remarcat prin calitățile sale desăvârșite pe toate tipurile de teren. În 1995 a câștigat primul său titlu mondial. În acest an participă alături de Nicky Grist, copilotul cu ajutorul căruia speră să mai adauge un titlu mondial la numeroasele trofee pe care le-a obținut pe parcursul activității sale. În imaginea de sus îl vedeți pe Colin McRae, iar jos, într-un derapaj controlat, pe o suprafață cu aderență slabă, este o captură din raliul Suediei.

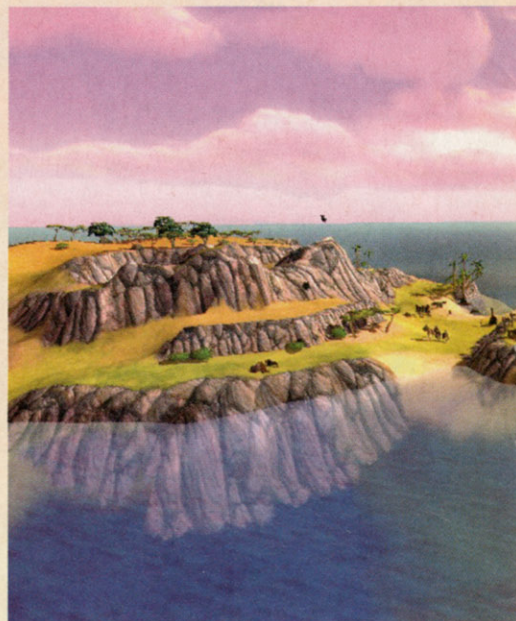


LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Colin McRae Rally 3
Gen	Rally
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.codemasters.com/colinmcrae3



Impossible Creatures







Lumea o ia razna

Dacă ar fi să ne întoarcem un pic în timp, cam pe vremea când Homeworld fusese de abia anunțat, am recunoaște cu ușurință mirarea ce pusese stăpânire cam pe toți gamerii ce dăduseră cu ochiul (sau urechea) de conceptul ce stătea în spatele acestui faimos RTS. O strategie în spațiu, complet 3D, care arăta ca un simulator gen Wing Commander... scepticismul a dispărut însă odată cu apariția jocului, care știți de ce aprecieri s-a bucurat.

Echipa din spatele acestui excelent RTS lucrează acum la un nou joc ce pare a fi la fel de ciudat ca și primul lor proiect. Descris pe scurt, Impossible Creatures este un RTS 3D în care ai posibilitatea de a-ți crea propriile unități prin combinarea diferitor animale.

Rex Chance & Co.

Pentru Impossible Creatures, cei de la Relic au născocit o poveste ce aduce mult cu filmele SF ale anilor '30. Astfel, jucătorul va intra în pielea lui Rex Chance, un aventurier în toată puterea cuvântului, din momentul în care acesta primește o scrisoare de la tatăl său. Impulsionat de nevoia de a-și revedea tatăl după atâția ani, Rex pornește spre insula unde, se pare, tatăl său îl ajuta pe doctorul Upton Julius la niscaiva experimente genetice ce aveau ca țintă animalele băștinașe. Odată ajuns pe insulă, Chance al nostru este atacat de câteva animale ciudate și scapă cu viață doar datorită ajutorului neașteptat venit din partea unei preafrumoase domnișoare pe numele ei de scenă Lucy Willing. Din acest moment începe adevărata aventură care va duce, într-un sfârșit, la dezlegarea misterului ce planează asupra insulei.

Impossible Creatures este un RTS, dar nu unul complicat, cu multe clădiri, upgrade-uri și un număr enorm de resurse necesare traiului de zi cu zi. Nu, Impossible Creatures se dorește a fi un RTS ce oferă jucătorului un gameplay electrizant dar simplu.

Există doar două resurse în joc și anume cărbunele și electricitatea. Vei avea la dispoziție câțiva muncitori care vor strânge aceste resurse, ceea îți va permite să construiești clădirile și trupele necesare. Armata ta va fi formată, după cum am spus și la începutul articolului, din animale rezultate din combinarea diferitelor specii disponibile. Cum vei face asta? Probabil cea mai importantă clădire din tot jocul este The Combiner, unde îți vei putea „asambla" noile creaturi. Corpul fiecărei creaturi este împărțit în 5 zone distincte, iar fiecare „zonă" poate să provină de la o specie diferită. Astfel vei putea obține gorile cu aripi de vultur și cap de rechin, zebre cu corp de furnici etc.

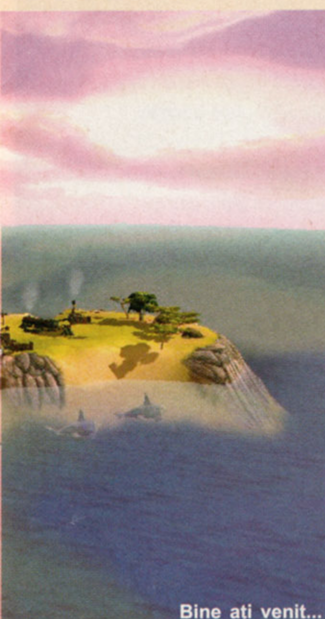
Doar după ce concepi o creatură în Combiner vei putea să începi producția în masă a



Furnica rechin... o combinație perfectă



Un atac furibund al balenelor-gorile și al scorpionilor-rinoceri


Bine ați venit...


Deja nimic nu mă mai surprinde...

acelei creaturi. Vei avea la dispoziție 3 tipuri de „uzine": pentru creaturile de uscat, de apă și cele zburătoare.

Așadar, numărul de combinații pe care îl poți face este mai mult decât impresionant, ceea ce înseamnă că fiecare jucător va avea parte, probabil, de o experiență unică în Impossible Creatures.

Întrebarea care se cere pusă în acest moment este dacă cei de la Relic vor reuși să creeze un balans echitabil între toate aceste creaturi, lucru destul de greu de realizat, având în vedere numărul enorm de combinații posibile. Conform declarațiilor producătorilor, ar trebui să nu ne îngrijorăm pentru că, se pare, dracul nu e chiar așa de negru. Se pare că fiecare creatură, oricât de ciudată ar fi, are un număr fix de variabile (forță, viteză etc.) de care vor depinde bătăliile. De asemenea, producătorii au avut grijă ca nu cumva să fie posibilă crearea unei creaturi superioare, pentru fiecare combinație existând una sau mai multe combinații care îi pot opune rezistență.

Sunt un pic sceptic în ceea ce privește obținerea unui balans perfect, mai ales în jocurile în multiplayer, dar dacă este cineva care poate să ducă la bun sfârșit o sarcină atât de dificilă, aceștia pot fi doar cei de la Relic.

Struțocămila

Jocul va dispune de un engine complet 3D, produs in-house de către cei de la Relic. Engine-ul va fi dotat, bineînțeles, cu ultimele briz-briz-uri și răcnete tehnologice, zoom-uri peste zoom-uri și rotiri de 360 de grade ale camerei.

În cazul lui Homeworld, suportul acordat bazei imense de fani a fost oarecum sublim, mai ales că a lipsit cu destul de multă desăvârșire. Cu mâna pe inimă, cei de la Relic au declarat cum că le pare rău, dar să lăsăm trecutul... pentru că în cazul lui Impossible Creatures, fanii jocului vor fi la fel de importanți pentru ei precum ochii din cap și cardul din buzunar. Astfel, jocul va fi lansat cu un editor ce va oferi amatorilor posibilitatea de a crea MOD-uri care mai de care mai originale. Jocul va avea nu mai mult de 15 misiuni și va fi lansat în cursul acestui an.

Mitza

P.S. Aduceți-vă aminte că este vorba doar de un joc, asemenea experimente genetice pe animale sunt aproape imposibile și, oricum, costisitoare. Așa că nu, nu puteți să scoateți capul pisicii și să îl înlocuiți cu cel al câinelui.

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Imposible Creatures
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Microsoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multipplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.relic.com/product/impossiblecreatures


Când animalele preiau controlul


Un alt fel de haită


West and welaxation at wast



Ultimate Racing Technology



Senzație pură pe asfalt topit

Ne întoarcem la pistele de curse... Nu a trecut deloc mult timp de la Moto-Racer 3 și iacătă-ne din nou în fața perspectivei posibilității eventuale a apariției unei noi capodopere racing-istice. Moto GP promite, într-adevăr, să ofere Ultimate Racing Technology într-un simulator cu elemente arcade, programat pentru lansare atât pe Xbox cât și pentru PC. Vom avea din nou ocazia (n-aș zice unică, dar totuși ocazie) de a ne așeza în spatele ghidonului unora din cele mai nervoase instrumente de alergat pe asfalt dotate cu două roți.

Mici detalii

Ok... Care sunt elementele care fac dintr-un simulator de motociclete un joc cu adevărat excepțional? Poate grafica, sau poate gameplay-ul, sau chiar un multiplayer de zile mari... Moto GP: Ultimate Racing Technology promite încă din titlu să ne ofere „state of the art technology". Problema principală este că producătorii nu sunt foarte specifici în ceea ce privește această tehonologie ultimată și promit lucruri care sunt de mult standardele oricărui moto sim care se respectă: trasee cât încape și realizate desigur după ultimele standarde. „Cât încape" înseamnă 10 trasee realizate, spun producătorii, la marele detaliu. Și partea de realism nu se gată aici... Tot în Moto GP vom avea ocazia să ne „dăm" cu motocicletele ȘI piloții care au participat la campionatele MOTO GP din 2001.

Cei pasionați de simulatoare moto pot să-și ia gândul de la un grad foarte mare de realism, deși producătorii susțin că elementele arcade vor fi compensate cu un set de opțiuni care vor permite setarea gradului de realism în cazul coliziunilor, al alunecărilor și al stabilității

Unora la place FPMS (First Person Moto Sim).



Asfalt fierbinte, foarte fierbinte



Tot FPMS, dar pe alt traseu



Uită-te înapoi cu mânie!



Un ac de păr pentru despletiți

motocicletei. Totuși, gradul mai mare de „nerealism" va permite executarea a tot soiul de mișcări fantastice, într-o combinație, spun producătorii, explozivă de viteză, stil, curaj și tehnologie (mai vedem noi...)

Și totuși... dinamica motocicletelor se va apropia destul de mult de cea adevărată datorită utilizării în crearea lui Moto GP a pachetului de player libraries cunoscut sub denumirea DYNE, proprietate Climax.

Și acum... grafica. Din câte se vede, nu pare cu nimic ieșită din comun, deși efectele de tipul „luciul soarelui" pe asfalt și umbrele în timp real se vor îngrămădi pe ecran (Oare pe cine mai impresionează în ziua de azi asemenea artificii?) Cu posibilitatea de schimbare a poziției camerei și opțiuni multiple de replay, MotoGP pretinde că va oferi un gameplay pe măsura graficii.

Și, dacă tot veni vorba de gameplay-grafică, MotoGP nu va omite de pe ecran simbolurile cu care suntem demult obișnuiți, fără a opera cine știe ce schimbări spectaculoase. Cu alte cuvinte, la acest capitol nu sunt șanse să vedem aproape nimic nou.

Fun X

Poate vă mai aduceți aminte de Pole 500, un „sim" moto pentru Spectrum care nu excela practic la nici un capitol, însă jocul în doi era demențial. Fenomenul, pare-se, tinde să se repete în cazul aproape tuturor simulatoarelor de acest gen. Moto GP: Ultimate Racing Technology nu va face excepție și va oferi opțiunea jocului în multiplayer, în split screen până la patru jucători și în rețea (evident).

În plus, o altă rețetă de succes care pare să „cotropească" lumea simulatoarelor cu motor este aceea de a personaliza pilotul (pentru că, se pare, simulatoarele încep să aibă personaje). Dacă TOCA Race Driver (Codemasters) se va focaliza asupra evoluției unui simplu pilot de test, în Moto GP pilotul ales de jucător va putea fi antrenat, întru dezvoltarea abilităților necesare unei asemenea meserii. Pe măsură ce pilotul avansează „în grad", jocul va permite accesul la felurite bunătăți: trasee până la un moment dat închise, abilități noi, cheat-uri (interesantă opțiune a producătorilor) și, desigur, motociclete noi și mult mai nervoase.



Modelele motocicletelor... yummy

Cu o echipă de profesioniști în spate, Moto GP promite așadar să producă furori la momentul apariției, atât în rândul pasionaților acestui gen de joc (adică cei care nu au lăsat să treacă pe lângă ei Superbikes 2001, seria MotoRacer, Motocross Madness 1+2 și altele fără să le joace în draci), cât și în rândul gamerilor obișnuiți, care mai simt din când în când nevoia de adrenalină la viteze ilegale.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Moto GP: Ultimate Racing Technology
Gen	Sim moto
Producător	THQ
Distribuitor	THQ
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multipplayer	N/A
Data apariției	iunie 2002
ON-LINE	www.thq.co.uk

Review

web space alliance

Refuză-ți ignoranța și s-ar putea să supraviețuiești

Cum am aflat de WSA? Citind în urmă cu câteva luni pe forumul LEVEL, un anumit topic mi-a atras atenția în mod special. Aici un veteran al forumului și anume Fila, vorbea despre un joc de WEB făcut de o echipă din Timișoara și care se anunța deosebit prin modul de abordare. Împins de curiozitate, am dat și eu un clic. Am fost trimis pe site-ul jocului, wsa.level7.ro, unde înainte de toate mi-am creat și eu un cont, așa, ca vițelul. Am făcut cunoștință cu interfața foarte atractivă și am concluzionat că seamănă foarte mult cu Master of Orion. Fiind un veteran al acestui joc și considerându-mă deșteptul deștepților, evident nu am citit manualul jocului. Așa că în decurs de două săptămâni am fost zdrobit și eliminat destul de sec. O perioadă, înțepat adânc în orgoliul personal, am abandonat. Însă, după aproximativ o lună și jumătate, același Fila ne-a dat ideea să încercăm un review pe marginea jocului. La lipsa mea de experiență și la bătaia pe care o luasem am considerat că cel mai bun review îl pot face cei ce l-au creat. Așa că i-am contactat pe cei de la Level 7 Software S.R.L. care s-au dovedit foarte amabili și prietenoși (doar sunt timișoreni!) și am stat un pic de vorbă. Jocul a fost creat în totalitate de către doi tineri, Andrei Varga (NASA), administratorul serverului, WEB master, responsabil de relațiile cu publicul și grafician și Adrian Dănilă (Ady), programator și parțial grafician.

Locke: Cum v-a venit ideea unui astfel de joc?

Ady: Totul a început în urmă cu aproape doi ani, când, împreună cu câțiva colegi, am descoperit (într-un târziu) jocurile pe Internet. A fost ceva nou și interesant, dar din păcate (sau din fericire) o simplă interfață HTML fără nici o hartă (sau cu o hartă minimală) nu a reușit să mă impresioneze suficient încât să mă țină dependent mult timp. De cealaltă parte, jocurile de rețea aveau un număr limitat de jucători și de obicei se terminau în câteva ore. Așa că, într-un moment de inconștiență, am luat decizia să încerc să acopăr golul lăsat de celelalte jocuri și să fac doar pentru noi, cei din firmă, un joc similar cu Master of Orion, în care clientul folosea ca platformă de implementare Visual C++. Datorită faptului că jocul a prins, am decis să-l modific pentru Internet. Zis și făcut - am schimbat interfața, am adăugat grafică (în acest moment a intrat și Nasa în „echipă"), am implementat partea de proxy, am îmbunătățit jocul și am dat drumul la server. Deși jocul a reușit să prindă pe câțiva, numărul celor care intrau era insuficient pentru a-l ține în viață. Motivul principal era frica jucătorilor că aplicația mea ar putea conține un virus troian. Dezamăgit, după câteva saptămâni am decis să opresc jocul care rula pe Internet. Și așa s-a încheiat primul capitol (trist) din istoria lui.

L.: Dar se pare că, totuși, ați continuat. Cum de s-a întâmplat?



Pagina principală



Lista planetelor ce mă înconjoară

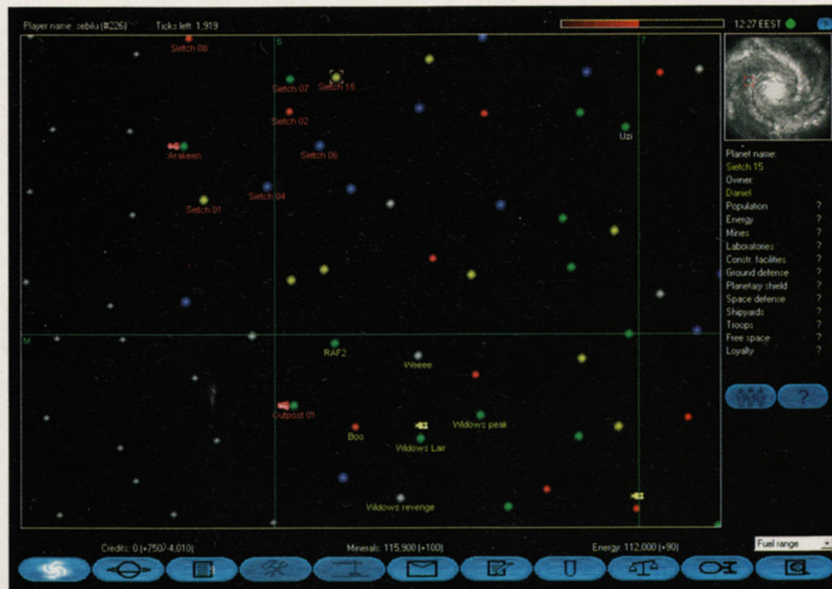
A.: După câteva săptămâni, motivat de mail-urile insistente primite de la cei câțiva jucători care intraseră în joc și care îmi cereau să-l repornesc, m-am decis să schimb platforma de implementare a clientului în Java Applet. În această formă a rulat galaxia Phoenix de la un capăt la altul.

L.: Care este ideea de bază a jocului?

A.: Ca idee, jocul e simplu: îți faci o economie, îți faci o flotă, după care pornești să ataci alți jucători. Asta la suprafață. În realitate, jocurile diplomatice au creat niște situații extrem de interesante care au făcut ca în unele momente, partea de economie și partea militară să ajungă pe plan secundar.

L.: Ca și în alte jocuri de genul acesta, s-ar părea că lucrurile sunt mult mai complicate!?

A.: La o analiză mai atentă jocul se complică puțin: fiecare tip de planetă are proprietățile ei, fiecare navă are avantaje împotriva unor nave si dezavantaje în fața altora, contraspionajul trebuie ținut tot timpul sub control și așa mai departe. Dacă intrăm în detalii, jocul se împarte în trei părți distincte:



Galaxia. Eu sunt ce a mai rămas din Uzi...

1) Dezvoltarea economică.

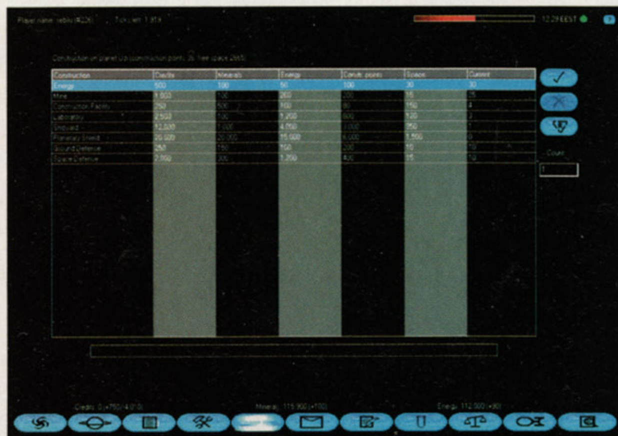
La început, partea de extindere este preponderentă. Singurele nave care sunt produse sunt cele de colonizare, iar tehnologiile pe care se pune accent sunt cele economice (creșterea populației, minerit, energie si foarte puțin propulsie). În momentul în care câteva planete au ajuns la limita de populație, câteva research-uri de environment sunt indicate pentru a mări spațiul de pe planetă. Planetele care se colonizează la început sunt în principal albastre sau verzi, care au mai mult spațiu și o rată de creștere a populației mai mare decât celelalte. De asemenea, sunt necesare 2-3 planete roșii pentru minerit și 2-3 albe pentru energie. Către final se pot coloniza toate. După colonizare, prima oară se construiesc 15-20 de „construction facilities" pentru a micșora timpul necesar construirii celorlalte clădiri. După aceea, în funcție de tipul de planetă, se pot construi mine, furnizori de energie sau laboratoare. În plus, pentru a mări spațiul unde se pot face colonii, se pot construi shipyard-uri pe planetele de la margine. În același timp, se fac primele contacte diplomatice cu vecinii. De obicei, problemele care apar sunt cauzate de planete și se rezolvă sau prin înțelegere, sau prin intimidare. Nu se recomandă folosirea navelor militare pentru a rezolva probleme teritoriale. În paralel cu ultimele colonizări, se începe construcția de shipyard-uri. Prima etapă ia sfârșit în momentul în care colonizarea devine mult prea scumpă sau în momentul în care, din cauza celorlalți jucători, nu mai sunt planete libere.

2) Dezvoltarea militară și prima expansiune

Primele nave militare care se produc sunt cele de invazie (transporter sau troop carrier) și se folosesc împotriva celor inactivi sau a celor suficient de slabi ca să nu opună o rezistență. În plus, pentru a menține loialitatea pe o planetă cucerită este nevoie de câteva cruisere. În același timp, se începe construirea de structuri defensive (împotriva invaziei sau a navelor). Dacă sunteți atacat, măriți în cel mai scurt timp numărul de trupe militare pe toate planetele sau pe planetele amenințate. În acest moment încep să se folosească foarte mult elementele de tip „Război Rece", așa că sunt necesare câteva niveluri de spionaj și contraspionaj. În rest, se merge mult pe partea economică și mai puțin pe partea militară. Pe plan diplomatic ar trebui să fiți deja aliat cu 2-3 jucători și să știți cine e posibil viitor dușman sau aliat. Nu de alta, dar ar fi păcat ca un posibil aliat să se supere din cauză că ați furat tehnologie de la el. Dacă jucătorii din imediata vecinătate încep să-și facă flote, va trebui să țineți pasul cu ei, altfel puteți fi luat oricând prin surprindere.

3) Expansiunea sau decăderea

Dacă ați supraviețuit până acum, ar trebui să


De aici se construiesc clădirile


Laboratorul de cercetare

NASA despre el



Hello!

So... m-am născut în Timişoara pe 11 martie 1981, tocmai am împlinit 21 de ani, am absolvit liceul Henri Coandă tot de aici din Timişoara în '99, secţia de Informatică, unde am învăţat Pascal, C şi alte mărunţişuri de pe la şcoală. În acest timp eu făceam Delphi acasă deoarece mi se părea mult mai interesant şi îmi oferea mai multe posibilităţi.

La 17 ani am lucrat în vacanţa de vară la o firmă de calculatoare (Autocom) la partea de hardware/tech support, dar cum nu prea am fost luat în serios am plecat de acolo. Şi în sfârşit, prin august '99 am venit aici la firmă (Level 7 Software), doar să văd şi eu cum e. Aici l-am cunoscut pe Ady care m-a „vrăjit" să las deoparte „Delpi"-ul şi să trec pe Visual C++. Am trecut printr-o perioadă de şcolarizare de VC++ de vreo lună şi apoi am fost angajat definitiv.

În rest.. îmi place să mă joc pe cât de mult îmi place să programez.. iar când am ocazia să programez jocuri şi nu doar aplicaţii, e super :) Pe când lucram în Delphi, am făcut tot felul de jocuri simple, cum ar fi ceva board-games şi o încercare de joc de strategie real-time în DirectX, care chiar mergea dar cum nu am mai avut timp de el a trebuit să mă opresc :(.

Îmi plac jocurile de strategie în general, real-time sau turn-based, FPS-urile (Max Payne e o excepţie :)), simulatoarele de genul Descent, Freespace, X-Beyond... şi îmi plăceau şi cele de platformă şi jump&run, dar în ultimul timp parcă nu a mai apărut nimic într-adevăr nou.

Sper să nu fi uitat nimic :).

aveţi o economie bine pusă la punct, un număr considerabil de laboratoare, o flotă de invazie şi câţiva inamici pe care nu puteţi să-i atacaţi din cauză că deja au flotă şi pare a fi serioasă. Veţi avea nevoie de cât mai multe shipyard-uri şi o apărare serioasă pe fiecare planetă. De asemenea, pe planetele mai expuse, un scut planetar se poate dovedi destul de util. Din acest moment, dat fiind că diferenţele dintre jucătorii care au mai rămas sunt mici, este foarte importantă conlucrarea şi coordonarea cu aliaţii.

L: Într-adevăr, jocul este foarte complex şi implică şi coordonarea unei serii destul de mari de variabile pentru a-ţi asigura succesul. Acum am priceput foarte bine de ce am fost eliminat atât de repede din joc. Din câte am înţeles, jocul făcut de voi nu este primul de acest gen din România. De asemenea, se cunosc foarte multe jocuri din exterior care au făcut şi ele furori. Care crezi că sunt avantajele creaţiei voastre în raport cu celelalte?

A.: Din punctul meu de vedere, avantajele jocului nostru faţă de altele sunt:

1. o interfaţă grafică ce permite poziţionarea în spaţiu a jucătorilor;

2. modul de a comunica cu serverul permite jucătorului ca, în timp ce o comandă se trimite, să execute alte acţiuni (spre deosebire de jocurile HTML);

3. deşi applet-ul este destul de mare (130 Kb), transferul lui are loc o singură dată. Pe parcursul jocului, datele care se transmit sunt minime, ceea ce duce la un trafic foarte redus, făcând din el un joc ideal pentru conexiunile de tip dial-up;

4. un WEB server propriu care foloseşte un sistem de baze de date propriu. Ca atare, timpul de răspuns al serverului (timpul dintre primirea comenzii de la webserver şi până la generarea răspunsului) este sub 30ms.

Singurul dezavantaj e faptul că, odată ce un jucător s-a dezvoltat peste medie, timpul care trebuie alocat jocului pentru a rămâne pe poziţie creşte simţitor.

L: Dar totuşi, aş spune eu, este foarte scăzut în comparaţie cu alte jocuri, ceea ce îl face foarte accesibil. Acum, NASA, am înţeles că tu te ocupi cu partea de relaţii cu publicul şi cu jucătorii. Aţi folosit până acum ceva modalităţi de reclamă pentru a vă face jocul cunoscut?

NASA: Singurul lucru pe care l-am făcut a fost înscrierea lui la www.mpogd.com, de unde ne-au venit de altfel majoritatea jucătorilor străini. În principiu, acesta a fost pasul principal care a dus la creşterea bruscă a numărului de jucători. În ţară nu am folosit nici o modalitate de reclamă, jucătorii români aflând de el mai ales prin intermediul Internet Café-urilor şi al forumurilor :).

L.: Ai putea să ne dai unele informaţii de ordin statistic referitoare la numărul de jucători, trafic etc.?

NASA: Da. Îţi pot da unele statistici, cum ar fi numărul de jucători activi (useri diferiţi care s-au log-at la joc în ultimele 24 de ore) care este astăzi în jur de 300 (nu sunt prea mulţi, dar am observat o creştere constantă). Traficul pe lună este 1Gb intrare şi 4Gb ieşire. Ca bază tehnică, avem un calculator dedicat pentru WSA, bandă de transfer asigurată şi UPS (Uninterruptibile Power Source) pentru server.

L.: Se pare că într-adevăr aveţi succes. Am auzit unele zvonuri referitoare la un WSA 2. Ce ne puteţi spune?

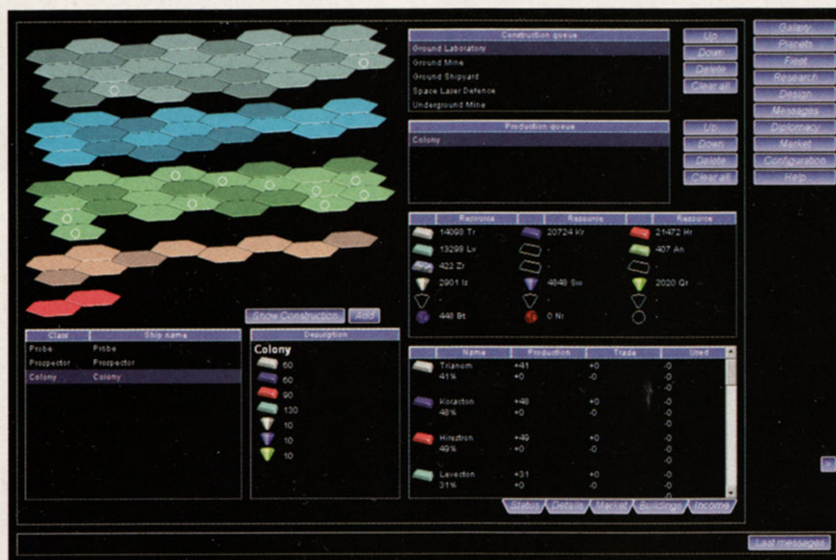
NASA: La cererea jucătorilor, am tot făcut modificări în joc până când am devenit con-

Player name: sebilu (#226) Ticks left: 1 919 12:29 EEST

Production on planet Uzi (production points: 12)

Ship	Credits	Minerals	Energy	Prod. points	Wages
Scout	300	250	300	30	2
Colony Ship	2.500	1.000	2.000	50	10
Troop Carrier	5.000	3.000	5.000	100	15
Transporter	1.000	200	300	30	5
Fighter	800	300	700	50	10
Bomber	1.000	600	1.200	100	20
Frigate	2.300	1.200	2.700	300	30
Cruiser	5.600	4.800	5.500	500	40
Warship	13.000	12.300	16.000	800	60
Battleship	21.000	19.000	12.000	1.000	120

Să mai facem şi câte o navetuuuţă!?



Şi WSA 2...

ştient că o nouă versiune este necesară pentru a scăpa de limitările primei versiuni. Aşa s-au pus bazele pentru WSA2, a cărui implementare a început acum 3 luni.

L.: Va fi doar un fel de add-on sau va fi un joc independent de primul, în sensul de mult mai diferit?

NASA: Deşi baza este aceeaşi, WSA2 va fi în proporţie de 90% diferit faţă de versiunea actuală. O parte din îmbunătăţiri sunt: planetele sunt împărţite pe sisteme solare, 18 tipuri de resurse, 17 tipuri de planete, modul de executare a acţiunilor de spionaj şi sabotaj va fi mai realist, resursele vor fi locale (fiecare planetă are propriile resurse), posibilitatea de a crea propriile tipuri de nave, tehnologiile, clădirile şi armele vor deveni disponibile progresiv, 150 tipuri de clădiri, stive pentru construcţia de clădiri, producţia de nave şi pentru research, un sistem nou de luptă care, dacă va avea succes, va crea un suport pentru strategie cum nu am văzut în nici un alt joc (single, multi sau online), grafică mult mai atractivă (eye-candy) şi cel mai important lucru, timpul care va trebui alocat jocului se va micşora semnificativ.

L.: Ne puteţi oferi o dată aproximativă de lansare a lui WSA2?

NASA: Cred că într-o lună voi porni varianta beta după care, dacă nu vor fi probleme, WSA2 va începe să ruleze în paralel cu WSA1. În acel moment va fi posibil ca jucătorii să facă donaţii benevole pentru joc.

L.: Din câte am înţeles, Level 7 Software nu este axată pe producţia de jocuri. Există vreo şansă ca firma la care lucraţi să înfiinţeze un departament special?

NASA: Dacă Web Space Alliance va avea succes, în viitor, în cadrul firmei, se va compune o echipă care se va ocupa doar de jocuri.

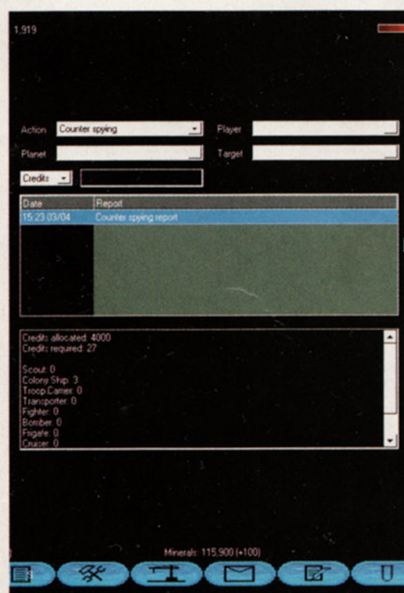
L.: Să sperăm că acest lucru se va întâmpla şi alte producţii de acest nivel vor face industria românească de jocuri cunoscută peste hotare. Vă mulţumesc foarte mult pentru timpul acordat şi sper să ne întâlnim la un review dedicat lui WSA2.

NASA&Ady: Şi noi îţi mulţumim şi îţi stăm la dispoziţie cu informaţii în continuare.

NASA: A, era să uit. Am văzut că ţi-ai făcut încă un cont. Şi Claudiu. Şi Mitza. Se pare că am cucerit trei dintre voi!

L.: Da. Ne-aţi cam prins!

Locke



The Golden Eye

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Web Space Alliance
Gen	WEB
Producător	Level 7 Software
ON-LINE	wsa.level7.ro

Ady despre el



Ciao,

M-am născut la data de 5 aprilie 1974 în Lugoj (asta înseamnă că am aproape 28 de ani). Am început să învăţ programare la fostul „Club al elevilor" pe Spectrum în clasa a 8-a. Am terminat liceul Iulia Haşdeu din Lugoj la secţia de matematică. În acest timp am învăţat Basic, Pascal Spectrum şi asamblare Z80. Am intrat la Universitatea Tehnică din Timişoara, secţia de Electronică şi Telecomunicaţii, dar după aproape un an, din motive financiare, am abandonat facultatea. Am făcut armata, după care am lucrat în funcţia de contabil pe calculator la o firmă din Lugoj. În paralel am învăţat Pascal, C++ şi asamblare 8086. La 24 de ani, m-am angajat la firma Datagroup Int. din Timişoara unde am fost pe rând: operator, administrator de reţea şi în final programator (Dephi şi C++). În urmă cu doi ani, am trecut la firma Level7 Software (derivată din firma iniţială) şi în urma unui parteneriat între Level7 şi o firmă din Germania, am fost trimis pentru 3 luni la specializare. În paralel cu lucrul la firmă am început să lucrez la tot felul de proiecte neoficiale (landscape în OpenGL, AI, baze de date), majoritatea fiind nefinalizate. Un proiect care a fost, totuşi, finalizat a fost WSA, chiar dacă într-o formă total diferită decât începuse. Dacă cineva mi-ar fi spus că o să învăţ Java de bună voie şi nesilit de nimeni (decât de împrejurări), i-aş fi spus că are bancuri în program.

În general, îmi plac jocurile de strategie, RPG-urile şi FPS-urile, singurele care nu m-au incitat niciodată fiind jump&run-rile sau jocurile sportive. Cred că principalul motiv pentru care m-am decis să creez un joc a fost tocmai plăcerea de a juca. Cred, de asemenea, că dacă îţi place ceea ce faci şi poţi să îmbini job-ul cu plăcerea, atunci te poţi considera o persoană fericită (cred că voi, cei de la LEVEL, ştiţi ce vreau să spun).



Mai bine cu distrugătoarele decât cu submarinele.

Distrugătoarele sunt cele mai frumoase nave de luptă care au existat și vor exista vreodată. Le iubesc. Am unul pe bibliotecă, Tașkent, făcut de italieni în '38 pentru marina sovietică. De fapt nu e chiar distrugător curat, fiind ușor dus înspre crucișător...

Cam acestea au fost vorbele spuse la începerea lucrului la prezentul articol, de către bunul meu prieten împreună cu care alcătuiesc entitatea Ștefan a PIIIG. Iar Tașkentul de pe biblioteca prietenului meu nu este un simplu „bibelou" modelistic, ci chiar o machetă funcțională, cu motor și comandă de la distanță. A fost lansat la apă, într-o frumoasă zi de vară, pe lacul din Poiana Brașov, fiind pilotat cu ajutorul unei stații de telecomandă prin radio. Vă dați seama, cum s-ar spune, că Destroyer Command a picat chiar în mâna unui adevărat pasionat de distrugătoare.

Filmulețul

Ca orice joc ce se respectă cât de cât, și Destroyer Command începe cu un filmuleț ce trebuie să ne introducă în atmosfera specifică momentului în care se desfășoară acțiunea. Iată, deci, o animație 3D destul de impresionantă, cu etravele navelor înspumând valurile, cu siaje generoase, cu stropi și curcubee (mă rog, astea din urmă sunt din alt film). Hop, și deodată, ce credeți că face zbârrrr! pe-o dugheană? un fâșneț de Zero! Aoleu și vai de capul nostru, ne-am spus, iar cu japonezii în Pacific? Sincer, ne-am cam săturat... Și de americani suntem ușor până în gât, așa că se înfiripa încet o dezamăgire...

Bine, să lăsăm la o parte caracterul hollywoodian al filmulețului, și faptul că Zero-urile o iau instant în benă la modul cel mai previzibil, iar distrugătoarele americane înving pentru a nu știu câta oară forțele bezmetice ale răului. Să fie sănătoși. Cu ceea ce rămânem bun din acest film este faptul că jerbele de apă sunt mult mai bine realizate decât în filmulețul de introducere la Silent Hunter II... Fapt semnificativ dacă este să facem o comparație firească între cele două jocuri atât de înrudite.

Din fericire...

... dezamăgirea noastră inițială s-a dovedit nefondată. Nu numai că nu ești limitat doar la teatrul de luptă navală din Pacific și la confruntarea dintre americani și japonezi, dar poți lupta și în Atlantic, ba chiar și în Mediterana. De aceea, oponenții nu vor fi numai japonezi, ci și germani, italieni, ba chiar francezi în misiunile ce se desfășoară în perioada tulbure în care marina franceză nu știa clar cu cine ține, cu guvernul de la Vichy sau cu forțele, încă inexistente, ale Mareșalului.

Acestea fiind spuse, cele 15 misiuni istorice de sine stătătoare ale jocului ni se par acoperitoare în bună parte ale posibilităților oferite de joc. Evident, un mod carieră customizabil există la rândul lui, precum și posibilitatea de a crea rapid o misiune imaginară, dar cu destui parametri setabili, adaugă tot ceea ce era necesar ca un jucător să nu se mai oprească din navigație și escortă cu distrugătorul său.

Ceea ce dorim totuși să accentuăm este un fapt pe care nu ne putem abține să-l catalogăm ca neplăcut. Orice pasionat de distrugătoare știe că navele din WWII cele mai nașpa ca aspect le-au avut americanii - nici un pic de estetică nu încântă ochiul iubitorului de nave. Niște pătrățoșenii penibile trimise la plutit pe mare (atenție, ne referim numai la aspect, nu și la funcționalitate!). Ori, tocmai cu americanii trebuie să parcugi Destroyer Command...

Mai multe posturi

Nu este vorba despre vreo descoperire fenomenală pe care am făcut-o în ceea ce privește piața locurilor de muncă. Este pur și simplu o continuare a comparației de care vorbeam - cea dintre Destroyer Command și Silent Hunter II. Dat fiind că ambele jocuri au același producător, iar între ele se poate stabili o relație de multiplayer cu ajutorul unui anume patch, este limpede că paralela pe care o vom face între cele două jocuri se va intersecta pe ici, pe colo.

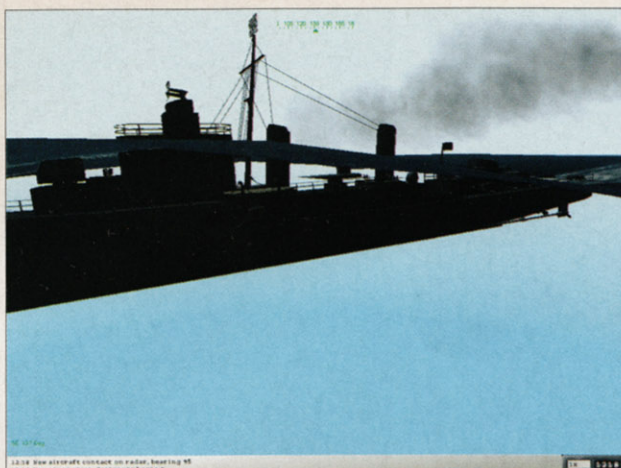
Evident, în Destroyer Command veți avea de-a face cu mai multe posturi de luptă, specifice distrugătoarelor. În afară de comunele deja camere ale radarului, sonarului și pilotului, avem mai multe posturi de tragere, fie cu tunurile navale (din turele blindate), fie cu mitralierele antiaeriene Oerlikon sau tunurile antiaeriene Bofors. Interesantă și plăcută este experiența folosirii mitralierelor și tunurilor (de care ești efectiv legat, ca trăgător sau ochitor), aceasta fiind foarte bine redată în Destroyer Command.

Totuși, ne-am mirat dând de o „scamă" stupidă manifestată la folosirea tunurilor din turelele blindate. Acestea pot fi mișcate doar încet, dat fiind că, ne asigură manualul, turelele blindate erau grele, iar forțele necesare motoarelor electrice pentru a le acționa, destul de mari. Atunci, cum este posibil ca, la apăsarea tasteі „v", al cărei efect este centrarea tunurilor pe o poziție default, mișcarea să se facă instantaneu, de parcă nici nu ar exista fizică sau pur și simplu realitatea pe care producătorii se declară în manual atât de hotărâți să o respecte?

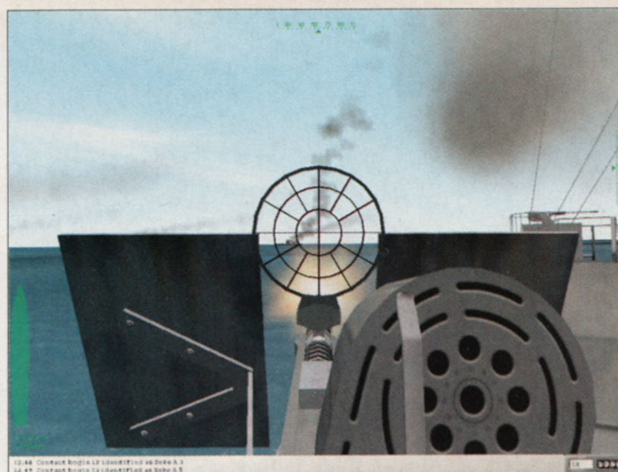
Un mic deliciu, în felul lor, îl constituie posturile de luptă de la tunurile K (catapultele de grenade antisubmarin), dar și lansatorul de torpile. Acestea sunt posturile de luptă specifice unui distrugător, iar nouă ne par foarte bine „redate", dând acel farmec suplimentar necesar unui simulator naval amănunțit.

Grafica, bat-o vina!

Totul este OK, chiar frumos în ceea ce privește realizarea propriu-zisă a navei. Și dăm nota 10 cu felicitări producătorilor pentru excelentul tur de navă pe care îl poți face în secțiunea de documentare, în care poți vizita la modul virtual fiecare din posturile de luptă ale navei. În acest scop sunt folosite chiar fotografii panora-



Valurile or fi ele înalte, da' nici distrugătorul nu este submarin – primul bug grafic.



Dintre sute de catarge/ Care lasă malurile/ Câte oare le vor sparge/ Valurile, tunurile?

mice ale interioarelor unei nave reale, distrugător din al doilea război mondial.

Dacă este să vorbim despre grafica din jocul efectiv, aici putem proceda întocmai ca în review-ul de Silent Hunter II, adică începând cu două bug-uri despre care am spune că sunt urâțele, dacă nu ar fi chiar urâte de tot.

Primul bug se produce în vederea exterioară a navei, atunci când marea este agitată iar camera virtuală de luat vederi este coborâtă aproape de nivelul valurilor. Nu spune nimeni că nu este normal să poți vedea pe sub apă, dar felul în care această privire pe sub apă arată în Destroyer Command este de-a dreptul grotesc. Era chiar atât de greu ca sub valuri engine-ul grafic să se comporte precum cel din Silent Hunter II, că doar sunt înrudite?

Apoi, o altă dumă penibilă din grafica Destroyer Command este vizibilă tot în vederea exterioară, atunci când îndepărtezi pe verticală camera de luat vederi de nava pe care o privești. Vei constata cu surprindere că până și cel mai zdravăn cuirasat se transformă într-un submarin dezinvolt, ce intră în imersie la modul cel mai firesc, transformându-și, probabil, antenele în periscop. Cel puțin așa se vede... Nu ne putem explica acest bug, care constă în „scufundarea" aparentă a navelor în apă, cu cât sunt privite mai de sus.

Altfel, grafica din Destroyer Command este mai reușită decât cea din Silent Hunter II, navele sunt mai bine, mai amănunțit realizate, și marea la fel. Apreciem în special felul în care sunt reproduse tridimensional posturile de luptă, ce par efectiv pictate după modelul lor real, dar oferă și o „funcționalitate" 3D convingătoare.

Mai mult artificial

Dacă vă mai amintiți, făceam cu ani în urmă un review la un joc foarte simpatic, la vremea lui. Se numea Panzer Commander, era produs tot de Ultimation, și distribuit (tot) de SSI. Ei, acolo erai comandant peste o grupă de tancuri, având în subordine încă două tancuri pe lângă cel propriu. Aceste tancuri primeau de la tine indicații de direcție și de dispunere în formație, dar... Vai de capu' lor, atâta cât îl aveau, că tare mai ducea lipsă de creier! Dădeau, măre, dădeau băieții ăia virtuali prin toate bălăriile posibile, nu știau să treacă un pod, se propteau în câte o casă și acolo rămâneau, ba se mai agățau și de câte o carcasă fumegândă și nici că mai știau, toți, drumul înapoi către Vaslui...

Aceeași firmă producătoare, Ultimation, ne convinge că nu a uitat valoarea greșelilor gloriosului (de altfel) trecut, și se grăbește să ne demonstreze că AI-ul din Destroyer Command nu diferă mult de cel al tancurilor din Panzer Commander. De aceea, uneori nu știi dacă să te amuzi sau să scrâșnești o sudalmă printre dinți la adresa escadrei de sub comanda ta, atunci când ordoni o schimbare de formației sau o deplasare printr-un șenal mai strâmt. Efectiv, poți avea surpriza să constați că principiile fundamentale ale scărpinatului cu mâna dreaptă la urechea stângă, în timp ce cu mâna stângă desenezi opturi pe burtă, sunt aceleași în toate epocile Umanității. Este chiar haios modul elaborat, complicat, agitat și superfluu în care navele din escadra ta se vor strădui să-ți ducă comanda la îndeplinire.

De altfel, la finalul unei misiuni ne-am permis să comandăm intrarea într-un port, ce se realiza printr-un canal destul de îngust. După ce două din cele patru nave ale escadrei s-au izbit de dig, am renunțat cu oarecare nervozitate la această operațiune...

Da, bine

Pentru un pasionat de navalistica celui de-al doilea război generalizat, credem că Destroyer Command este un „must". Chiar dacă AI-ul face nazuri iar grafica frizează hilarul pe alocuri, Destroyer Command este un joc destul de atractiv pentru fanii genului naval. Acestora la atragem atenția că atât tactica specifică, cât și obiectivele misiunilor fac din Destroyer Command un joc aproape complet diferit de Fighting Steel, dar cu o bilă albă în plus pentru acesta din urmă.

Doritorilor le împărtășim dorința noastră fermă (sau cam așa ceva) de a realiza în viitor un review despre adevărata inovație a cuplului Silent Hunter II/ Destroyer Command, și anume jocul în multiplayer intergameresc, dacă putem spune așa. În opinia noastră, adevărata putere a celor două jocuri mai poate fi găsită numai în modul de joc multiplayer, de la care așteptăm una din revelațiile momentului pe tarlaua noastră cea de toate zilele, a jocurilor pentru computador.

Ștefan a PIIIG.

P.S. Apreciem faptul că la sfârșitul readme-ului, producătorii au o mică secțiune intitulată In Memoriam, pe care o reproducem parțial aici: „Dedicated to the memories of the crewmembers lost aboard the Russian submarine Kursk, the U.S. Navy destroyer USS Cole (...).We will never forget. Fair winds and following seas."

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Destroyer Command
Gen	Simulator
Producător	Ultimation
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România tel. 01-2316769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	23/30
Feeling	03/05
Multiplayer	08/10
Storyline	08/10
Impresie	07/10
ON-LINE	destroyercommand.com







Mâine am să zbor către soare

... fiindcă iarna s-a îndrăgostit de noi și nu mai vrea să plece



Decât să mă despart de ea, mai bine aprind tot satul

N-a trecut nici o lună de când s-au încheiat Jocurile Olimpice de Iarnă, Ediția 2002 pe care le-am urmărit cu sufletul la gură la televizor, că deh... suntem români și nu ne permitem să vedem așa ceva pe viu, că am în sfârșit plăcerea de a „gusta" o mică parte din adrenalina acestui eveniment. Evenimentele sportive majore au constituit întotdeauna un bun „subiect" de jocuri pentru PC. Numai multitudinea de jocuri dedicate campionatelor mondiale sau europene de fotbal pot constitui o dovadă de nezdruncinat în favoarea afirmației mele.

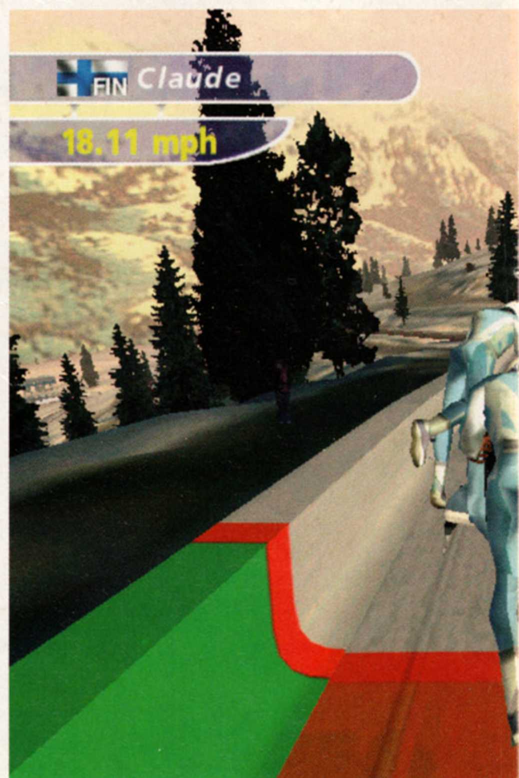
Nici Jocurile Olimpice, fie ele de vară sau de iarnă, nu au fost private de onoarea de a fi găzduite de monitoarele sau televizoarele (vă mai aduceți aminte Olympicon de pe Spectrum?) noastre.

Cu ocazia Jocurilor Olimpice, ediția 2002 desfășurată și încheiată de curând la Salt Lake, USA, și la care sportivii români, din păcate, au călcat în străchini, Eidos Interactive s-a gândit că nu ar strica să profite de acest eveniment, să mai câștige un ban cinstit și să ne lase să ne distrăm printre nămeți virtuali.

Drumul de aur

Declar deschise Jocurile Virtuale de Iarnă! Probele la care puteți participa sunt în număr de șase: coborâre masculin, slalom feminin, sărituri de la trambulina de 120 m masculin, bob 2 persoane masculin, snowboard paralel masculin și freestyle feminin.

Dacă sportivii ce au participat anul acesta la Olimpiadă au avut nevoie de ani întregi de antrenamente pentru a putea aspira la această onoare, pentru noi, cei mulți și umili, sunt suficiente câteva minute în care vom parcurge manualul pentru a memora tastele și apoi suntem gata de competiție.







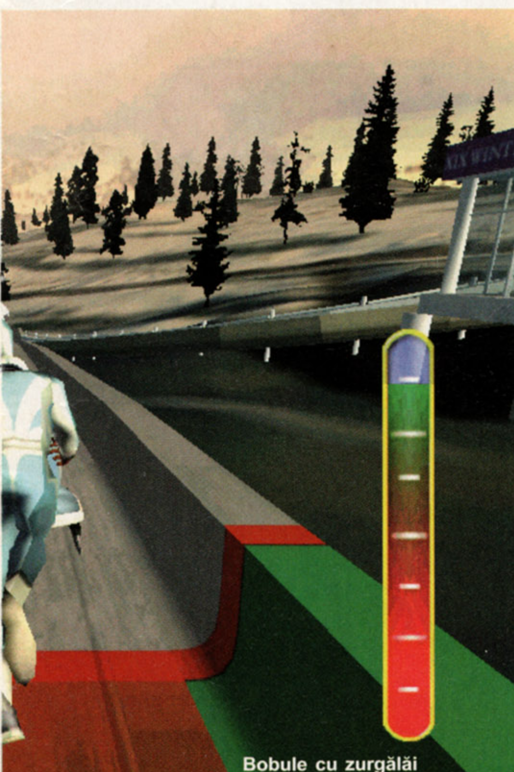
Printre sute de catarge



Ridică-mă la cer

Salt Lake 2002 este unul dintre acele jocuri, puține la număr, pe care înveți să le manevrezi în doi timpi și trei mișcări. Chiar și cei mai profani în ale jocurilor sau calculatoarelor se vor putea integra rapid în universul jocului fără prea mari dificultăți intelectuale sau fizice. Dacă a reușit taică-meu să se joace (mare greșeală am făcut să-i arăt jocul... nu-l mai puteam dezlipi de calculator), atunci nu văd cine ar putea avea probleme în deprinderea comenzilor, eventual blonda din bancurile binecunoscute.

Bine, hai să nu exagerez, controlul probelor de schi (slalom și coborâre, ca și snowboard de altfel) poate că o să vă dea câteva dureri de cap, în mare parte ca urmare a sensibilității manevrelor. Orice apăsare de tastă, stânga sau dreapta, va duce la modificări accentuate ale traiectoriei, fapt ce va îngreuna vizibil menținerea traiectoriei ideale ca și a vitezei necesare pentru o coborâre cât mai rapidă.



Bobule cu zurgălăi

Dacă doriți să vă încălziți și să intrați în spiritul olimpic vă recomand să începeți fie cu proba de bob, fie cu cea de sărituri cu schiurile. Acestea sunt de departe cel mai ușor de deprins, iar medaliile vor veni rapid după numai câteva încercări. Singurele momente „grele" ale acestor probe sunt momentele de start, când este necesară puțină coordonare; la bob pentru a prinde viteză și a evita călcarea liniei roșii, iar la sărituri decolarea la momentul potrivit.

Un loc aparte îl ocupă proba de Freestyle feminin, care mi s-a părut cel mai greu de stăpânit. De abia reușeam săriturile simple, cele duble sau triple fiind probabil destinate doar maeștrilor. După ce ți-ai ales tipul de săritură urmează avântul și abia apoi partea dificilă. Imediat ce ți-ai luat zborul către soare, în partea de jos a ecranului vor apărea în succesiune indicații despre manevrele ce trebuie să le execuți. Și concentrat să apeși stânga, dreapta, sus, butonul A și așa mai departe, nici nu-ți dai seama când ai terminat săritură și ești nevoit să aștepți reluarea pentru a o vedea.

Spirit olimpic

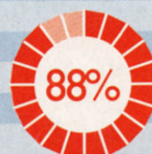
Chiar dacă jocul este un arcade în cel mai pur stil, are și câteva elemente care determină o oarecare activitate intelectuală diferită de cea care comandă reacțiile degetelor pe taste. Pe lângă necesitatea de a nimeri momentul potrivit pentru acțiune (momentul cel mai indicat pentru săritură sau aterizare, de exemplu), jocul ne mai obligă să ținem seama de alți factori precum direcția și forța vântului. Acesta poate fi folosit în favoarea noastră pentru un plus de viteză, elan sau chiar pentru frânare, dar poate deveni și factorul decisiv al înfrângerii în cazul în care nu ținem seama deloc de el. În ciuda acestora jocul rămâne unul pur de reflexe, de „eye-hand coordination".

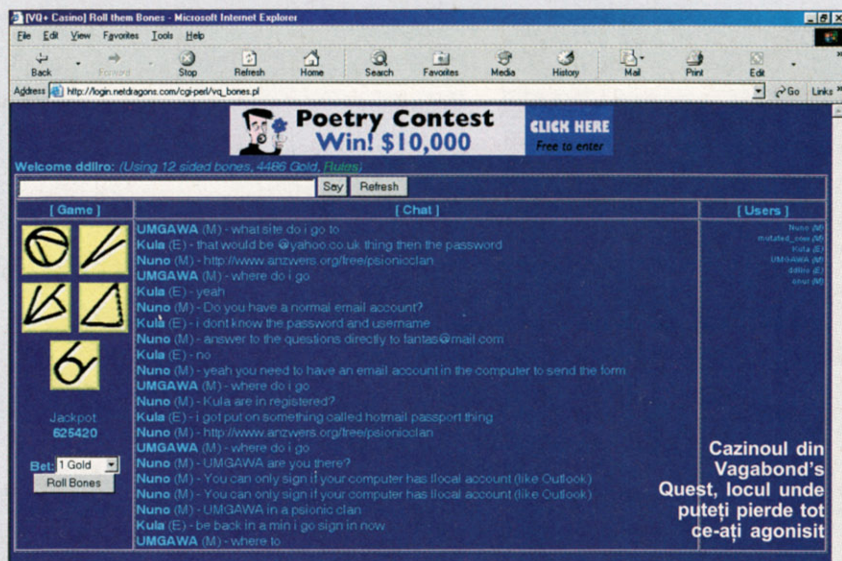
Dacă ar fi să judecăm prin prisma tehnicianului, Salt Lake 2002 nu este nici pe departe o realizare extraordinară, nici grafica și nici sunetul neridicându-se la standardele actuale, asta în ciuda comentariului care pe alocuri era chiar haios. Dar privit din perspectiva unui om care dorește câteva ore de distracție și destindere, Salt Lake pare alegerea cea mai bună, mai ales dacă jucătorul se întâmplă să mai fie și un mare iubitor al întrecerilor sportive. Pe deasupra, îți conferă suficientă adrenalină și la fel de multă satisfacție în cazul reușitei (în special pe niveluri de dificultate ridicate, unde calculatorul are rezultate cu adevărat olimpice), încât uneori cu greu te mai desparți de el.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Salt Lake 2002
Gen	Sport
Producător	ATD
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	15/20
Sunet	12/15
Gameplay	29/30
Feeling	04/05
Multiplayer	20/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	olympicvideogames.com





Cazinoul din Vagabond's Quest, locul unde puteți pierde tot ce-ați agonisit



Pagina generală de unde puteți accesa orice în joc

Vagabond's Quest

RPG pentru cei cu buzunarul gol...

Cred că deja v-ați săturat de manageri, fie ele de fotbal, box sau orice altă activitate sportivă. De aceea, pentru această lună mi-am îndreptat atenția către un alt joc on-line gratuit ce se încadrează în genul cel mai popular al Internetului - RPG. Și uite așa am descoperit eu Vagabond's Quest, un joculeț care a reușit să mă capteze, să mă facă să-l disprețuiesc, iar să mă capteze și tot așa într-o sinusoidă emoțională.

De bine...

Vagabond's Quest este un joculeț de browser (nu vă așteptați la cine știe ce grafică 3D), pe cât de simplu pe atât de atractiv. Se va trece extrem de rapid peste partea de creare a unui personaj căruia, după ce l-ați denumit, îi veți alege rasa și clasa, după care vă veți trezi aruncat în lumea tumultuoasă a vagabonzilor de pe site.

Cu cei 250 de galbeni rătăciți prin buzunare va trebui să treceți prin magazin sau pe la Guild-ul clasei voastre pentru a vă achiziționa echipamentul necesar. Spre deosebire de alte RPG-uri, aici nu există restricții în ceea ce privește echipamentul achiziționat.

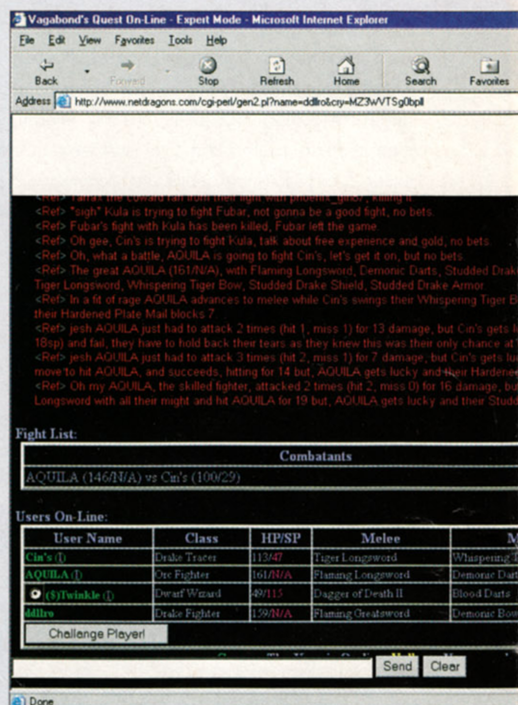
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Vagbond's quest
Gen	Online RPG
Producător	Net Dragons
Procesor	P 166 MHz
Memorie RAM	16 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.netdragons.com

Nimeni nu te oprește, ca mag, să cumperi o platoșă sau ca fighter să te echipezi cu o robă, dar trebuie să te asiguri și că îți va folosi la ceva echipamentul cumpărat. Pe lângă echipament, Guild-ul vă va oferi, tot contra cost (mamă și ce prețuri, parcă-s exprimate în lei), diverse abilități specifice clasei.

Pentru a juca efectiv va trebui să vă conectați la unul din cele două tipuri de servere: Arena sau Dungeon. Acestea constituie de fapt și două moduri diferite de a participa la acțiune. Dungeon este o variantă „single" a jocului în care pătrunzi în catacombele unor ruine, explorezi, omori tot felul de monștri, mai faci câte un quest, mai culegi câte o comoară sau răsplată în cel mai tradițional mod cu putință.

Arena este de fapt varianta multiplayer unde vă puteți înfrunta cu ceilalți jucători. Aici veți intra într-o cameră asemănătoare unui chat java unde puteți vedea toți participanții, puteți discuta cu ei și, bineînțeles, puteți urmări derularea duelurilor. Pentru a da și mai multă savoare acestor întreceri, puteți paria pe câte un participant al oricărui duel în care nu sunteți direct implicat.

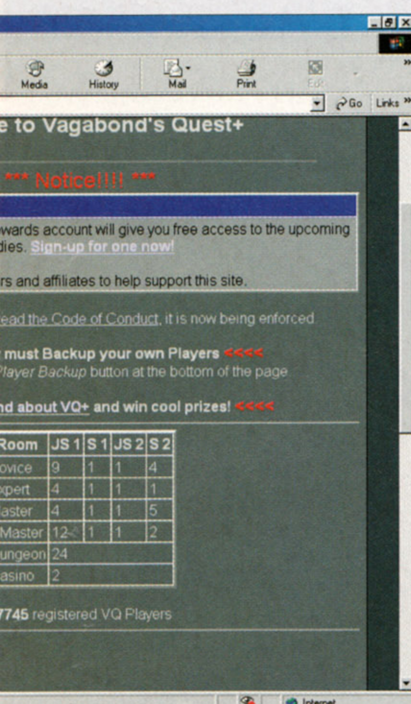
Luptele vor ocupa 99,99% din timpul de joc și sunt destul de simpliste, chiar dacă mai includ și unele elemente de strategie. Atacurile sunt de două feluri - melee sau range (magiile putând fi declanșate în orice situație) și în funcție de aceasta, de echipamentul din dotarea ta și a adversarului, poți decide stilul de luptă adoptat. Un fighter sau paladin va opta, normal, pentru un atac de tip „tot înainte", în timp ce un mag va adopta stilul „dă-i și fugi".

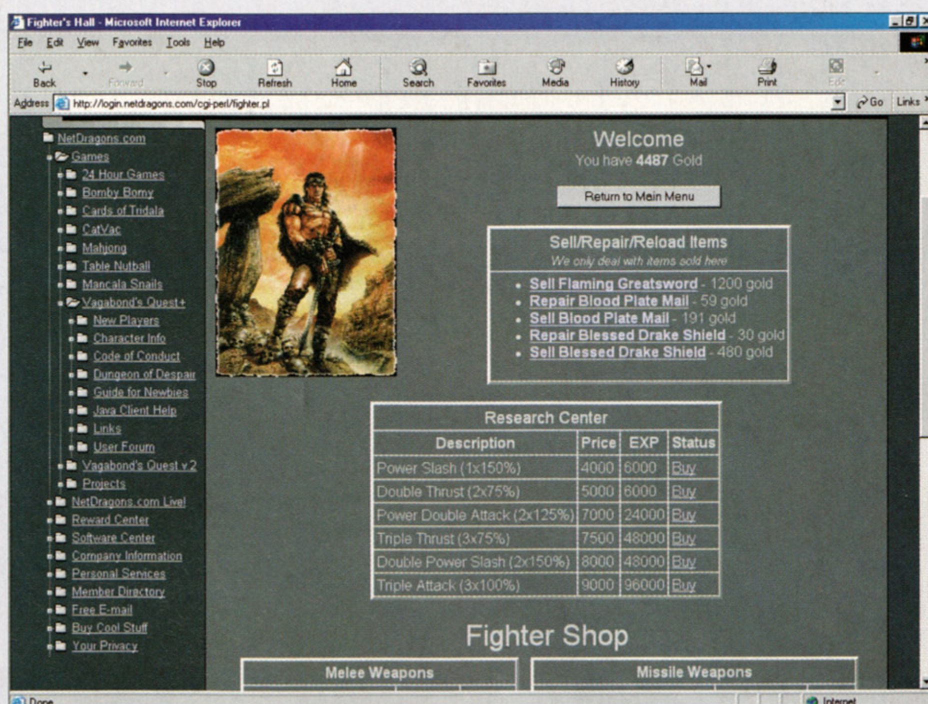


Arena de luptă a experților

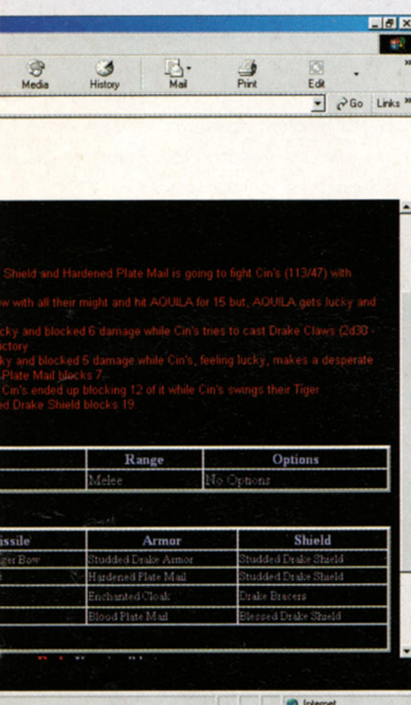
De rău...

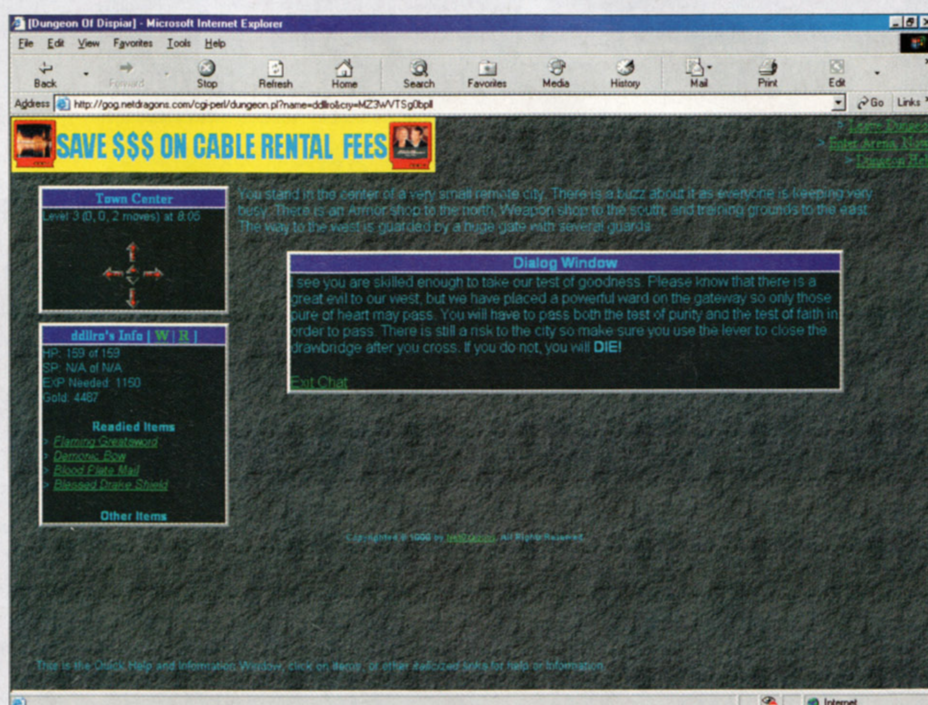
Faptul că jocul este free și conceput de un singur om și-a pus amprenta asupra designului în câteva puncte esențiale. Când vei intra pe un server, se va face automat o verificare a nivelului și experienței personajului, astfel încât vei intra în camera adecvată personajului tău, evitându-se confruntările cu monștri sau jucători mult prea slabi sau mult prea puternici pentru tine. Lucru remarcabil. Din păcate, luptele dintre personajele de nivel mare ajung să dureze exagerat de mult. La aceasta contribuie, așa cum e





Fighters Guild și specializările lor





O scurtă întrevedere în dungeon

normal, faptul că personajele sunt mai puternice, au mai multă sănătate și echipament foarte bun. Dar un factor decisiv în prelungirea excesivă a luptelor îl constituie ratările. Este absolut incredibil cum poți rata lovitură după lovitură de 10 sau 15 ori la rând, incluzând aici și tentative duble sau triple. În plus, Magii și Psionicii sunt exagerat de puternici. Dintr-o singură magie, un astfel de mag poate curăța un luptător de 2-3 ori mai puternic decât el, iar dacă nu-l omoară din prima, a doua lovitură este în mod cert fatală. Acest lucru se dorea a fi balansat de rata de rateuri a utilizatorilor magiei, doar că de la un anumit nivel, aceștia nu prea mai ratează deloc, în timp ce fighterii au probleme serioase în a lovi un adversar, indiferent de „calitatea" acestuia.

Nici varianta single nu este scutită de probleme. Jocul salvează situația automat în anumite puncte ale catacombelor. În cazul în care ai murit, te vei întoarce automat la ultimul loc de salvare, păstrând experiența și comorile adunate pe parcurs. Situația ingrată intervine atunci când ești nevoit să repeți același parcurs de zeci de ori, deoarece la un moment dat există o problemă (monstru sau capcană) peste care nu poți trece sub nici o formă în stadiul actual al personajului. Mai mult, am rămas cu impresia că toate capcanele (pe care nu ai cum să le eviți) lovesc procentual, altfel nu înțeleg de ce cu cât cresc în nivel și am mai multă sănătate, de aia lovesc și capcanele mai tare (aceleași prin care am mai trecut de zeci de ori înainte).

Din fericire, aflăm că deja se construiește Vagabond's Quest 2. Vestea proastă este că s-ar putea ca acesta să nu mai fie gratuit. În orice caz, Vagabond's Quest este un joculeț peste care merită să vă aplecați. Este distractiv și captivant, cu toate neajunsurile sale.

Claude



Pentru Mama Rusia... de data asta

A trecut mai puțin de un an de la imensul succes reputat de Operation Flashpoint: Cold War Crisis și cei de la Bohemia Interactive, ajutați de Codemasters, ne cheamă din nou la arme. Dacă în Operation Flashpoint am avut de luptat sub steagul american (fluturând, desigur, în vânt) pentru libertatea unei insule uitate de lume, de data aceasta ne vom înrola în măreața armată rusă (sunetul a milioane de bocanci mărșăluind) cu scopul declarat de a ocupa aceeași insulă.

Ce este de fapt acest Gold Edition? Pachetul conține două CD-uri, unul dintre ele fiind cel de Cold War Crisis. Pe cel de-al doilea CD găsim toate upgrade-urile lansate pentru joc (până la versiunea 1.3), noua campanie sovietică Red Hammer, precum și un excelent strategy guide. Aceia dintre voi care dețin deja Operation Flashpoint: Cold War Crisis pot să downloadeze noile adiții de pe site-ul Codemasters pentru aproximativ 10$.


Aproape că uitasem plăcerea de a conduce un tanc de câteva zeci de tone

După cum spuneam, noua campanie Red Hammer pune jucătorul în bocancii lui Dimitri Lutkin, soldat în armata rusă, armie ce tocmai se pregătește să invadeze o insulă din apropierea întinsului teritoriu al URSS. După cum vor observa cei mai atenți dintre voi, această invazie va reprezenta începutul războiului din Cold War Crisis. Fiind vorba de unul și același război și cum în jocul precedent americanii se impuneau în fața trupelor rusești, nu vă așteptați ca în Red Hammer rușii să iasă învingători (asta pentru aceia dintre voi care sunt ușor de demoralizat). Dacă vă mai aduceți aminte, primele misiuni din Cold War Crisis erau destul de ușoare... spre deosebire de cele din Red Hammer, care te aruncă direct în mijlocul conflictului. Așadar, dacă nu ați jucat Operation Flashpoint până acum, nu începeți cu campania rusească și încercați să citiți între timp și strategy-guide-ul oferit de Gold Edition.

Grafic, noua campanie nu schimbă prea mult. Avem parte de același tratament grafic ca și în primele campanii și nu cred că există cineva care să se plângă. Sunetul parcă, parcă este un pic mai bine lucrat... asta pe lângă noile voci cu accent rusesc.

Fiind vorba de o campanie în care lupți în armata rusă, era și normal ca în Red Hammer să apară o serie de arme și vehicule noi. Nu foarte multe noutăți, dar este vorba totuși de „detalii" ce prind bine.

Singleplayer-ul ne oferă același gameplay incitant ca și înainte, menținând Operation Flashpoint în poziția de cel mai bun war-sim de pe piață. Multiplayer-ul nu aduce nimic diferit în afară de cele câteva arme și vehicule noi.

Concluzionând, campania Red Hammer (și implicit întreg pachetul Gold Edition) reprezintă o adiție valoroasă la universul Operation Flashpoint și un must-have pentru orice gamer care se respectă.

Mitza

P.S. Pachetul Gold Edition a avut câteva probleme la lansarea în SUA din cauza inscripționării proaste a CD-urilor. Din fericire, cei de la Codemasters au remediat rapid greșeala, iar Gold Edition-ul disponibil la noi în țară nu prezintă nici un fel de problemă.


Liniștea dinaintea atacului

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Operation Flashpoint Gold Edition
Gen	Military Sim
Producător	Bohemia Interactive
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Multiplayer	09/10
Storyline	08/10
Impresie	10/10
ON-LINE	www.flashpoint1985.com



HEROES IV of MIGHT AND MAGIC



A meritat oare așteptarea?

Fără nici o umbră de îndoială, cel mai așteptat joc al acestei primăveri a fost Heroes of Might and Magic IV... Cu toții, cu mic cu mare, mai vârstnici sau mai tineri am fost captați la un moment dat de acest univers mirific al jocurilor Heroes. Unii au avut șansa să înceapă cu legendarul King's Bounty, alții au debutat cu Heroes of Might and Magic II (care a și fost piesa de rezistență a CD-ului din luna martie oferit de revista noastră) și nu cred să mai existe cineva care să nu fi butonat puțin, chiar dacă numai din curiozitate, la Heroes of Might and Magic III (jocul care, cel puțin din câte știu eu, a avut un succes fantastic în rândul jucătoarelor de pe la noi).

Normal că vestea apariției acestui joc pe piață a fost întâmpinată cu bucurie și la noi, mai ales de către subsemnatul. Din acel moment au început nopțile albe alături de Druizi și Necromanceri în tentativele mele de a mă impune din nou în acest Univers. După patru săptămâni de „muncit" pe brânci, am intrat în redacție exclamând: „Ăsta este jocul celor patru faze!".

Prima fază – Contactul

... instalezi... aștepți vreo 20 de minute și vreo două CD-uri... privești hard-ul cum scârțâie din greu după care, într-un final, poți apăsa și tu


O armată cu cinci eroi aproape invincibilă


Druizii – stăpânii naturii


Nişte lupi nu ar strica acum


Un erou ultradotat

butonul de „Play". Ceea ce-ţi izbeşte ochii este o grafică foarte viu colorată şi cu puţin mai bună decât cea pe care am văzut-o la Heroes of Might and Magic III. Aceeaşi interfaţă, fără nici cea mai mică modificare, lucru care poate fi negativ sau pozitiv, depinde cum o vede fiecare. Ceva nou era de dorit, dar după cum spune un vechi proverb „Nu schimba un sistem care funcţionează". La fel, şi faptul că interfaţa nu s-a schimbat are avantajele sale. În primul rând, jucătorul este deja familiarizat cu ea, se descurcă uşor, nu mai trebuie să o înveţe şi, în plus, producătorii s-au putut concentra pe alte elemente mai noi şi mai atractive pentru fiecare dintre noi.

Care elemente? Grafica, tocmai v-am spus că este viu colorată, detaliată este adevărat, dar nu cu mult mai bună decât cea din Heroes of Might and Magic III.

Partea de sunet este acceptabilă, cuprinzând muzica de fundal, ciripituri, grohăieli şi alte sunete ambientale specifice, dar şi porţiuni de monolog (la începutul misiunilor fiecărei campanii). După vreo două-trei click-uri am constat că am la dispoziţie şase campanii în care să-mi încerc cunoştinţele tactice în ale războaielor fantasy, o mulţime de scenarii cu hărţi mai mari şi mai mici şi multiplayer în hot seat. Cum? Asta e tot?... Totuşi, mă aşteptam la ceva mai mult, sentimentul de „aceeaşi Mărie cu altă pălărie" a început să pună stăpânire pe mine, iar dezamăgirea cauzată de înşelarea aşteptărilor a început să se instaleze. Totuşi, îndârjit şi neputând să cred că s-a mai încheiat o dinastie de succes, am început prima campanie.

Următoarea fază – Stupoarea

... asculţi sau citeşti introducerea, povestea, monologul începutului de campanie... arunci un ochi spre condiţiile de victorie sau înfrângere ale misiunii (Oare de ce majoritatea misiunilor permit trecerea mai departe doar a eroului principal, n-am reuşit să înţeleg.) şi apoi te arunci în vâltoarea evenimentelor.

Un erou... un castel... o mulţime de lucruri de făcut. O mulţime într-adevăr, dar exact aceleaşi lucruri pe care le-am făcut şi în ultimii ani. Alerg săracul erou în stânga şi în dreapta pentru a pune stăpânire pe sursele de resurse (Doamne ce expresii alambicate am ajuns să folosesc!), mai strivesc sub copita calului câte un grup de monstruleţi care au cutezat să-mi stea în cale, mai dau un dublu clic pe castel şi



Subtilităţi

Diplomacy în Heroes III

După cum se ştie, în Heroes III există doi eroi care pleacă din start cu skill-ul de Diplomacy: Ryland (Rampart) şi Adela (Castle). După îndelungi cercetări efectuate de veteranii Heroes III, s-a ajuns la concluzia că Diplomacy este cel mai important skill din Heroes III. Dezvoltat suficient de rapid asigură victoria finală prin faptul că permite eroului să strângă armate de pe hartă într-un timp scurt. Asta înseamnă, în principal, lipsa necesităţii eroului de a se întoarce în castel pentru recrutarea armatelor (cel puţin la început). Unul dintre detaliile de substrat şi mai puţin cunoscute este că pe măsură ce eroul care posedă diplomacy reuşeşte să „convingă" trupele să i se alăture, celelalte grupuri de pe hartă devin mult mai „cooperante". Acest skill se foloseşte cel mai bine combinat cu o vrajă de tipul Visions care arată „mood"-ul respectivilor moştrii de a lupta sau nu. Desigur, ceea ce s-a spus până acum este o reţetă în medie valabilă, restul depinzând de abilităţile „efective" ale celui care joacă.



Diplomacy în Heroes IV

Spre deosebire de Heroes III, Diplomacy are un omolog, care-l poate contracara şi anume Charm. Din experienţa de până acum, se pare că nu există nici un erou care să plece din start cu Diplomacy. El face parte din grupul de skill-uri Nobilty şi importanţa lui este redusă în primul rând de Charm (face parte din grupul de skill-uri Order Magic) precum şi de alte skill-uri şi strategii de joc (de exemplu Summoning). Dar totuşi, valoarea lui nu trebuie subestimată în primul rând pentru că în condiţiile în care posedă Grand Master Diplomacy, pot fi „convinse" până la 70% dintre trupele inamice, dar contra cost. Esenţial este faptul că, spre deosebire de Heroes III, pot fi racolate şi trupe aparţinând unui alt erou. Omologul său, Grand Master Charm, este ceva mai slab în sensul că procentul de trupe ce pot veni cu eroul este de maxim 35%, însă vin gratuit. Trebuie spus faptul că aceste procente sunt restricţionate de experienţă (nu poţi converti trupe care, dacă sunt învinse, oferă eroului experienţă ce depăşeşte un anumit maxim) ceea ce reduce un eventual efect absolut devastator în rândul trupelor adverse. Asta înseamnă că Diplomacy nu mai are aceeaşi influenţă asupra rapidităţii de dezvoltare a jucătorului respectiv şi, în concluzie, îşi pierde statutul de „rege" al skill-urilor.

pun temelia vreunei clădiri, după care fac o scurtă excursie pe la „Next Turn".

Ce-i asta? Ok... grafica ceva mai bună, dar e acelaşi joc. Ca să înrăutăţească lucrurile, castelele au fost combinate, fiind mai puţine la număr. La fel s-a întâmplat şi cu unităţile de luptă care s-au împuţinat drastic... mergând până acolo încât şi în aceste condiţii nu le poţi avea pe toate. Creşterea anumitor creaturi în castel va împiedica obţinerea altora (de acelaşi nivel) în acelaşi lăcaş. De aici rezultă, ca o primă concluzie logică, o scădere fantastică a diversităţii şi opţiunilor pe care le avem în joc. De ce să nu pot eu avea şi Campioni şi Îngeri în acelaşi oraş? De ce sunt eu obligat să obţin una din aceste trupe în alt oraş (dacă se poate acolo) şi să pierd enorm de mult timp doar cu asamblarea unei armate eficiente.

Bun... altă chestie... Eroii s-au materializat, în sensul că acum au devenit o prezenţă fizică (nu doar eterică) pe câmpul de luptă. Bine, asta ar trebui să fie un lucru bun, dar constaţi cu stupoare că în această situaţie eroul devine aproape inutil. Are el 100 de puncte de sănătate din prima (ceea ce este enorm în acest stadiu), dar e de ajuns să dai de un stack de monştri ceva mai buni şi îl vezi cum pică din prima lovitură. La ce bun toate astea?

Universul Heroes of Might and Magic însemna, pe lângă o serie de jocuri de excepţie, şi o serie de poveşti ale unei lumi fantastice conduse de o familie nobiliară, Gryphonheart, a cărei conduită socială era extrem de apreciată. Şi iată că Heroes of Might and Magic IV vine şi distruge tot acest Univers. Un cataclism global, amintit sub numele de The Reckoning, a distrus tot acest univers, iar singurii supravieţuitori (scăpaţi printr-un portal magic) încearcă să-şi construiască o nouă viaţă pe nu alt tărâm.

Dezamăgirea ce am simţit-o în prima fază



La cumpărat de trupe



Un Thief în misiune de recunoaştere

HEROES OF MIGHT AND MAGIC HISTORY

Iată cum arată istoria Heroes of Might and Magic de-a lungul timpului, cu lansările și premiile câștigate:

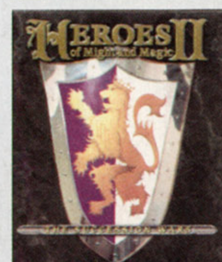
KING'S BOUNTY- Jocul care a pus bazele seriei Heroes of Might and Magic
Anul lansării: 1990



HEROES OF MIGHT AND MAGIC I
Anul lansării: 1995
Premii: Computer Gaming World's „Strategy Game of the Year"; Computer Games Strategy Plus' „Turn Based Strategy Game of the Year"



HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
HoMM II: The Succession Wars
Anul lansării: 1996
Premii: Adrenaline Vault's Best Strategy Game of 1996 Award, Editor's Choice - PC Gamer, 5 Stars - Computer Gaming World



HOMM II: THE PRICE OF LOIALTY
Anul lansării: 1998



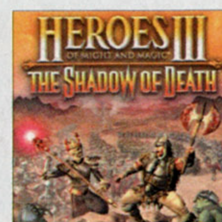
Heroes of Might and Magic III
HOMM III: THE RESTORATION OF ERATHIA
Anul lansării: 1999
Premii: Best Selling Game of 1999



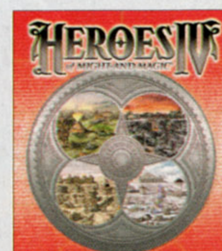
HOMM III: ARMAGEDDON'S BLADE
Anul lansării: 1999



HOMM III: THE SHADOW OF DEATH
Anul lansării: 2000



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
Anul lansării: 2002



Nu am inclus Heroes III Chronicles, Heroes III: In the Wake of Gods și compilațiile.

a început să se accentueze, dublată de un oarecare sentiment de frustrare... Sentimentul de deja vu, în ceea ce privește aspectul jocului, o poveste cu un început insipid și o serie de elemente „inovatoare" care nu au lăsat deloc această impresie au contribuit din plin la nașterea unui sentiment extrem de negativ față de acest joc.

A treia fază - Trezirea

Îndârjirea și ambiția cu care m-au înzestrat natura (dovadă stau orele petrecute în fața unui joc precum Championship Manager) m-au împins totuși înainte și am continuat să joc. Și... încet-încet am început să descopăr tot felul de lucrușoare interesante.

Hop... stai că poți să muți armatele și fără erou. Foarte bine... acum pot merge liniștit cu eroul în cercetare, iar dacă mai am nevoie de trupe pur și simplu le recrutez și le trimit după el. O adevărată ușurare să scapi de calvarul întoarcerii prin fiecare oraș, prin fiecare locșor de recrutare pentru a lua cu eroul alte trupe în cazul în care era necesar.

Hop... stai că poți construi caravane în oraș. Ce înseamnă asta? Înseamnă foarte mult în economia jocului. Indiferent unde se află trupele sau eroii, în oraș sau în vreun centru de recrutare (în cazul acesta doar unitățile), pot fi aduși în oraș în cel mai scurt timp posibil. Viteza de deplasare este considerată maximă, indiferent de terenul dintre cele două locații, fapt ce duce la o deplasare rapidă dintr-un colț într-altul al hărții. Are nevoie eroul de o armată considerabilă? Recrutezi rapid unități din toate centrele disponibile și le trimiți cu caravana în cel mai apropiat oraș.

Hop... uite că poți construi în orice castel un blacksmith/magazin de unde poți cumpăra câteva artefacte primare. Nu este deloc o idee rea să-ți poți echipa eroii chiar din start cu una-două lucruri utile, o poțiune, o armură, etc...

Hop... stai un pic... poveste insipidă? Nu prea mai cred. Într-o campanie dejoci planurile unui uzurpator, în alta ajuți doi amorezați să rămână împreună, într-o alta refaci viața unui om pe jumătate mort. Chiar dacă povestea fiecărei campanii și misiuni în parte este fixă, îți lasă totuși impresia că evoluează în funcție de acțiunile tale. Ajungi într-un loc și deodată eroul principal mai scrie o filă în jurnal, eliberezi un sătuc uitat de lume și o altă filă de poveste se întoarce. Ajutoare și dușmani neașteptați pot apărea la orice pas.

Dacă stau să mă gândesc bine Heroes of Might and Magic IV nu este jocul acela slab pe care l-am crezut... pe măsură ce înaintez mi se pare din ce în ce mai interesant... mai captivant.

Ultima fază - Extazul

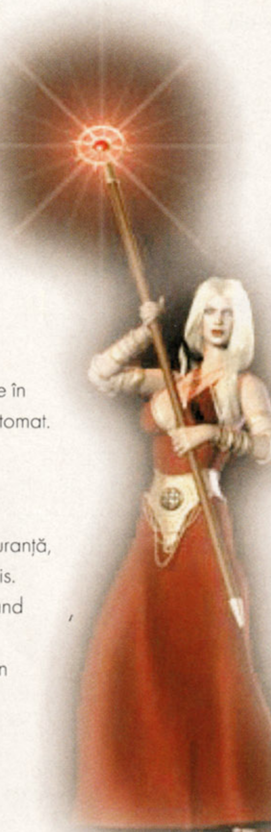
... și misiunile se succed una câte una... campaniile se apropie fiecare de sfârșit... nopțile au fost și ele pierdute...

Păi cum să nu pierzi nopțile în compania unui asemenea joc. Cu fiecare mutare, cu fiecare luptă, cu fiecare realizare mi se pare din ce în ce mai bun, mai fabulos. Cu cât înaintezi în joc cu atât mai complex devine, iar acea lipsă de varietate și de opțiuni de care mă plângeam este de mult uitată (în ciuda reducerilor făcute). Partea de RPG a jocului, aceea de dezvoltare a eroului (plus - poți trece cu ei de la un scenariu la celălalt; minus - cele mai multe campanii permit doar trecerea eroului principal) este sublimă. Chiar dacă au rămas la început doar șase clase (pe care le puteți găsi în walkthrough-ul din revistă), pe parcurs veți descoperi o mulțime de alte clase și combinații ce depind de modul în care îți dezvolți eroul. Practic, clasa eroului este dată de cea mai avansată specializare sau de cele mai avansate două specializări. Orice erou poate învăța cinci specializări pe baza cărora se pot dezvolta skill-uri incredibile. De exemplu, pe specializarea de bază Death Magic, eroul poate aprofunda și învăța Necromancy sau Demono-

logy, cu ajutorul cărora își va întregi arsenalul ofensiv sau defensiv.

Nici partea tactică a jocului nu este de lepădat. Pe lângă faptul că eroii sunt acum prezenți în colbul luptelor, o armată poate cuprinde mai multe asemenea personaje. Iar combourile de eroi în care unul este de luptă (might), iar celălalt spiritual (magic) pot deveni mașini de luptă formidabile. Dacă în debutul jocului un erou era aproape victimă sigură (norocul nostru că pe niveluri mai mici de dificultate nu prea se agită calculatorul să ți-i omoare), în timp eroii ajung atât de puternici încât pot ține piept unei armate întregi de unii singuri. Un general de level 30 cu Grandmaster Archery poate anihila orice inamic înainte ca acesta să poată schița vreun gest. Un Beastmaster cu Grandmaster Summoning nu mai are nevoie să recruteze, el își va crea propria armată de „elementals" treptat și va putea summona în timpul luptei aproape orice creatură a ordinului său. Un Necromancer cu Grandmaster Demonology și Grandmaster Necromancy va fi un adversar extrem de greu de eliminat, iar hoardele sale summon-ate de Diavoli și Vampiri ridicați din morți vor constitui un scut aproape impenetrabil.

Cred că deja vă gândiți cu groază ce se va întâmpla dacă un astfel de erou, crescut cu greu, are ghinionul de a fi ucis pe câmpul de luptă. Problema s-a rezolvat în cel mai simplu și plăcut mod cu putință. Dacă a fost „ucis" de un alt jucător, atunci eroul tău va fi dus într-o închisoare. Dacă ai reușit să cucerești orașul respectiv atunci îți vei elibera și eroii ținuți captivi. Dacă ai fost ucis de un grup de monștri poți trece oricând pe acolo cu orice unitate să culegi rămășițele eroului. Odată întors cu ele în oraș, va fi înviat automat.

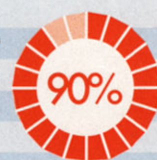


Epilogul

... este, cu siguranță, departe de a fi scris. Heroes of Might and Magic IV este la rândul său un demn urmaș al acestei serii, cu toată impresia nefavorabilă lăsată în debut. Aduce o mulțime de inovații: noul sistem de skill-uri, prezența fizică a eroilor, combinațiile de eroi într-o armată, deplasarea trupelor fără necesitatea prezenței unui erou și multe altele. Din acest motiv nu pot să închei acest articol decât într-un singur mod: euforic. Heroes of Might and Magic IV își merită toți banii.

Claude feat. Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Heroes of Might and Magic IV
Gen	TBS
Producător	New World Computing
Distribuitor	3DO Company
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	14/15
Gameplay	30/30
Feeling	05/05
Multiplayer	05/10
Storyline	10/10
Impresie	09/10
ON-LINE	www.hmm4.com





Egypt II: The Heliopolis Prophecy

În domeniul quest-urilor, și în special în domeniul celor cu o grafică prerenderizată, există un nume care s-a impus și care a ridicat ștacheta mult de tot. Este vorba despre Myst. Mai ales Myst III s-a evidențiat printr-o grafică superbă, o poveste și o dezvoltare a acesteia cum rar se mai găsește. Dar în istoria quest-urilor au mai existat câteva nume care au încercat să facă un pic de concurență seriei mai sus numite. Între acestea se numără și Egypt, realizat de Cryo.

În aceste rânduri vă voi povesti câte ceva despre Egypt II: The Heliopolis Prophecy. A existat și un Egypt original, cu mai mult timp în urmă, dar legăturile cu cel de-al doilea sunt destul de slabe. Am să vă rog să fiți un pic mai îngăduitori față de Egypt II, deoarece, deși într-o comparație cu Myst III nu ar avea nici o șansă, a apărut totuși înaintea Myst-ului și conține câteva elemente originale care vor fi exploatate cu atâta succes în Myst.

Heliopolisul în flăcări...

... sau mai bine spus în dureri de tot felul. Cetățenii celui mai mare centru spiritual și comercial din Egiptul anilor 1350 î. Hr. suferă de colici groznice din cauze necunoscute. Boala se mai manifestă și prin alte simptome: febră, mâncărimi, furnicături etc. Mai mult, locuitorii orașului sunt pe cale de dispariție, deoarece visează într-una. Visează când dorm și când sunt treji, visează când manâncă și când se duc la xxxx (cenzură). Toate rugăciunile, ofrandele către zeul Ra rămân fără răspuns. În acel moment își face apariția în oraș Tifet, o preoteasă a lui Sekhmet - zeița medicinii, care studiază tehnicile vindecării într-un templu din alt oraș. Aceasta primește vestea îmbolnăvirii tatălui ei vitreg și pornește spre Heliopolis pentru a asista la ultimile clipe din viața acestuia.

Cam aceasta ar fi povestea pe care se sprijină construcția jocului. Vă dați seama acum că frumoasa Tifet va avea o groază de lucruri de făcut. Mai întâi va trebui să afle cauza îmbolnăvirii, apoi să găsească în scrierile vechi leacul pentru acest tip de boală. Pasul următor ar fi căutarea ingredientelor necesare preparării antidotului și producerea acestuia. Dar, cu toată graba și rapiditatea cu care a pregătit medicamentul, bătrânul tată vitreg se stinge. În concluzie, în memoria acestuia fata se hotărăște să găsească vinovații pentru răspândirea maladiei și să aibă grijă ca aceștia să fie pedepsiți.


Tifet îndrăgostită

Jucătorul în plictis

Marile probleme pe care le vom avea de rezolvat în acest joc sunt mult prea simple. Acțiunea este liniară și rezolvarea puzzle-uri este evidentă. Ți se spune tare și clar: „Du-te acolo și fă aia!" sau „Vezi dacă Nu-știu-cine te poate ajuta". Puțină atenție în cercetarea interioarelor îți va aduce în inventar orice obiect de care vei avea nevoie. Din acest punct de vedere, jocul este un pic tâmp în anumite momente. De exemplu, trebuie să-i aduci moșului (tatăl vitreg) instrumentele de scris pentru a-ți completa o recomandare. Te duci frumos în casă, găsești instrumentele și o bucată de papirus. Creioanele le poți lua, dar papirusul nu poți să-l iei acum. Tifet, în gândirea ei înțeleaptă, îți spune că nu acum, poate mai târziu. Te întorci la bătrân care bineînțeles te va trimite înapoi după hârtie. Drumurile pe care le veți face degeaba între locații diferite vor fi numeroase.

Sunt trei zone de pe hartă la care ai acces: zona învecinată locuinței bătrânului, templul lui Ra și casa guvernatorului. Harta îți arată că ar mai exista una, dar nu vei putea merge niciodată acolo prin intermediul acesteia. Grafica acestora este prerenderizată, dar nu are deloc fastul, frumusețea celei din Myst. Personajele sunt destul de puține și unele realizate destul de haios, dar vorbesc o engleză curată. Din punctul acesta de vedere, muzica și sunetele din joc sunt bine realizate.

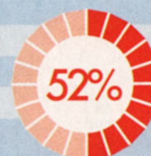
Mai există ceva ciudat în Egypt II. Îmbolnăvirea locuitorilor este cauzată de grâul stricat, pe care aceștia l-au mâncat. Când Tifet ajunge într-un siloz și inspectează sănătatea grâului va ridica trimfătoare deasupra capului un spic de grâu din marea de boabe și va socoti că acesta este dovada supremă a stricării acestuia. În același timp, în jurul ei sunt zeci de șobolani morți. Cu siguranță Tifet n-ar putea lucra niciodată la SANEPID.

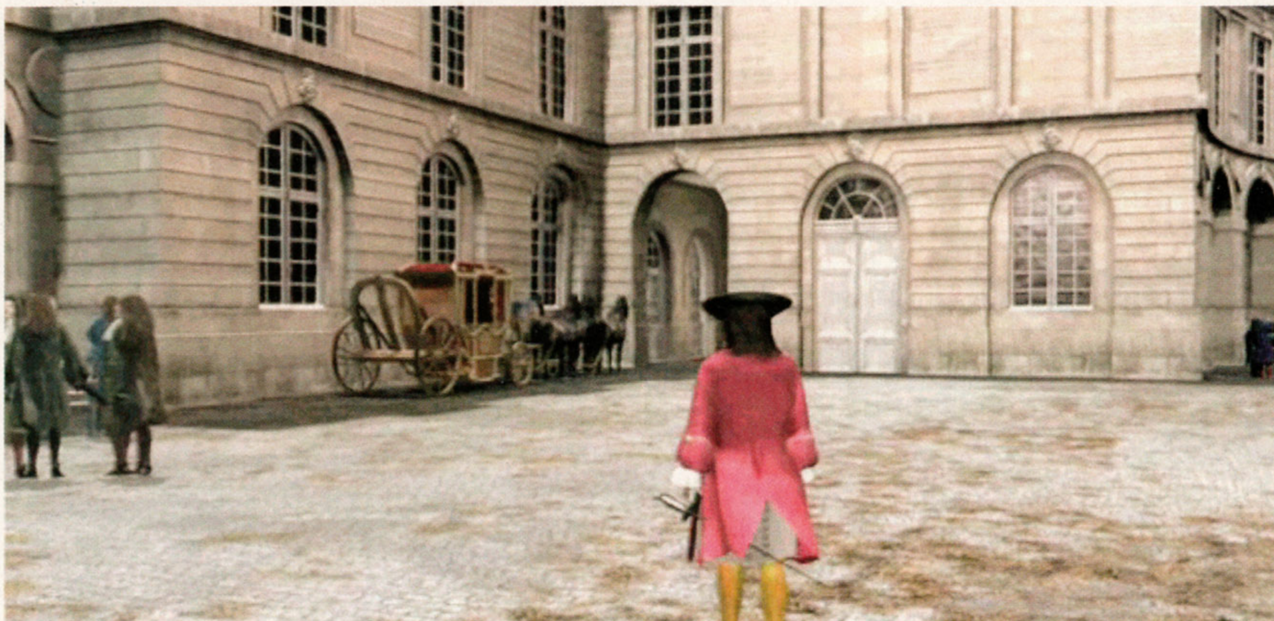
În concluzie, un joc simpluț care nu va fi pe placul pasionaților de quest-uri, doar poate pe al egiptologilor, datorită informațiilor bogate aflate într-o minienciclopedie ce însoțește jocul. Un singur „quest" a reușit să-mi dea bătăi de cap. Tifet, pentru a ajunge să vorbească cu guvernatorul, se va travesti într-o cântăreață la tobe. Va trebui să batem ritmul atât de bine încât dansatoarele să nu se mai oprească din mișcare. Mulțumită lui Mike (un percuționist de excepție) am reușit să trec mai departe.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Egypt II: The Heliopolis Prophecy
Gen	Adventure
Producător	Cryo Interactive Ent.
Distribuitor	Dreamcatcher Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 200 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	12/15
Gameplay	15/30
Feeling	02/05
Multiplayer	N/A
Storyline	10/20
Impresie	03/10
ON-LINE	www.cryo.fr





Versailles II: Testament of the King

Nu toate strălucesc la curtea Regelui Soare...

Cryo Interactive este o companie franceză ce s-a impus pe piață cu mai bine de un deceniu în urmă prin realizarea uneia dintre cele mai reușite transpuneri în lumea virtuală a romanului lui Frank Herbert, Dune. A rămas însă întipărită în mintea oricărui gamer datorită numeroaselor jocuri adventure istorice pe care le-a lansat de-a lungul timpului și care au avut un succes incontestabil. Dintre acestea, cele mai renumite sunt jocurile ce fac parte din seria de jocuri-romane promovată de Cryo. Egypt, Versailles sau Aztec au fost doar începutul acestei serii. Versailles II: Testament of the King este continuarea.

Viață de curtean

Este anul 1700, un an decisiv pentru Spania, regele ei fiind pe moarte fără a lăsa în urmă vreun moștenitor. Așa cum era de așteptat, toate marile puteri europene (Germania, Austria, Franța și Anglia) se luptau pentru a obține succesiunea la tronul Spaniei sau, eventual, chiar împărțirea acesteia. În aceste condiții geo-politice tânărul Charles-Louis de Faverolles s-a întors din Spania unde trăise alături de mama lui, ce făcea parte din suita reginei. Tânărul paj a sosit la Versailles cu gândul de a obține titlul de ambasador în Spania, lucru ce l-ar fi ajutat să se întoarcă în Peninsula Iberică și să obțină mână unei tinere nobile spaniole, Elvira.

Versailles II nu este un simplu joc, este un adevărat roman, chiar o enciclopedie a vieții de la curtea lui Ludovic al XIV-lea, supranumit Regele Soare. Toate personajele întâlnite în joc sunt reale, începând de la majordomi până la nobili, miniștri sau generali. Câteva săpături arheologice pe Internet au scos la iveală chiar și existența unui Charles Louis de Faverolles, fost nobil, fost preot, fost Inspector General al Furajelor Armatei Staționate în Pirineii Occidentali, fost locotenent de infanterie, fost comisar de gărzi și multe alte funcții, ce a fost condamnat la moarte (pe când avea doar 36 de ani) de către Tribunalul Revoluționar fiind acuzat de conspirație. În afară de tânărul erou, veți avea ocazia să vă întâlniți cu unele dintre cele mai cunoscute personaje de la curtea din Versailles: însuși regele, alături de Delfin, ducele de Anjou, apoi Marchizul Castel dos Rios, ambasadorul Spaniei în Franța; ducele de Arcueil, contele de Sinzendorf, marchizul de Torcy sau marchizul de Dangeau, iar acestea fiind doar cele mai ilustre personaje peste care veți da.

Curtea regală

Ce m-a impresionat cel mai mult la acest joc a fost modul în care a fost reprodusă viața de la curte cu tot ce implică ea: intrigi, lingușeli, mituiri, pupincurism etc. De vreme ce toată acțiunea se petrece într-un singur loc: Versailles, echipa producătoare s-a putut concentra mai mult asupra detaliilor și acest lucru se simte. Întreaga curte regală este reprodusă cu fidelitate și chiar dacă decorurile sunt pre-renderizate, se poate observa grija acordată detaliilor. Întregul „complex" regal de la Versailles a fost readus la viață, de la grajduri până la apar-



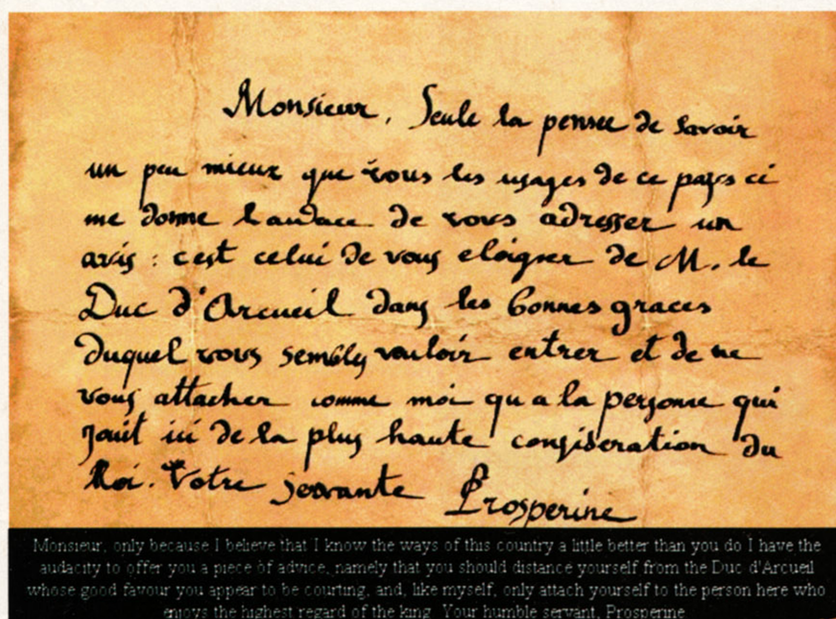
Câteodată serviciile de ghid sunt recompensate generos



Pfui, tăticu'! Ce decolteu...

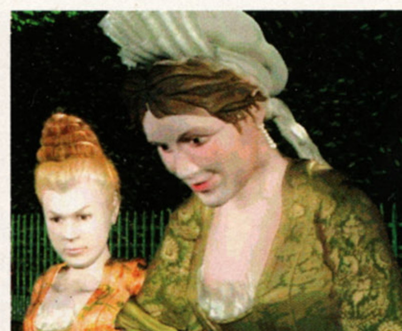


O mică mostră a grandorii


Monsieur, Seule la pensee de savoir un peu mieux que vous les usages de ce pays ci me donne l'audace de vous adresser un avis : c'est celui de vous eloigner de M. le Duc d'Arcueil dans les bonnes graces duquel vous semblez vouloir entrer et de ne vous attacher comme moi qu'a la personne qui jouit ici de la plus haute consideration du Roi. Votre servante Prosperine

Monsieur, only because I believe that I know the ways of this country a little better than you do I have the audacity to offer you a piece of advice, namely that you should distance yourself from the Duc d'Arcueil whose good favour you appear to be courting, and, like myself, only attach yourself to the person here who enjoys the highest regard of the king. Your humble servant, Prosperine

Noroc cu traducerea, că altfel franceza m-a trădat



Şi prinţ... şi cu femei frumoase...



tamentele regale, de la birourile oficialilor până la vestitele grădini ale Versailles-ului. Totul transpiră a aristocraţie, a grandomanie, totul este strălucitor, dar „băţos". Chiar şi quest-urile se încadrează incredibil de bine în atmosferă. De vreme ce scopul tău este să urci pe scara ierarhică de la curte, vei fi obligat să te adaptezi rapid şi să te foloseşti de toate şiretlicurile necesare fără pic de scrupule. Un ducat strecurat în palma unui majordom ca să te introducă în cabinetul ministrului, o ocheadă galeşă aruncată unei curtezane, un favor ici, unul colea, o vorbă bună, un compliment, chiar şi câte un şantaj micuţ sunt tot atâtea metode de a-ţi deschide uşile către postul de ambasador.

Acţiunea este liniară, în orice zonă te-ai afla nu poţi să ieşi de acolo până nu ai terminat quest-ul pentru care te-ai dus în acel loc. Sunt momente când îţi vine să-ţi blestemi zilele din cauza acestui lucru, dar, din fericire, dacă ai suficientă răbdare să cercetezi fiecare milimetru pătrat de ecran ai să găseşti soluţia. Din, repet, din fericire, soluţiile sunt dintre cele mai simple şi intuitive, toate obiectele folosite sunt familiare şi va fi uşor să le găseşti utilitatea. Mai mult... găseşti indicii despre ce, cum şi unde să foloseşti aproape la tot pasul (de cele mai multe ori personajele îţi spun pe şleau: mergi acolo şi fă aia).

La fel de fidel a fost reprodusă şi viaţa curtenilor cu adunările din saloane la o bârfă mică, aşteptările din anticamerele oficialilor, chiar şi plimbările regelui prin grădini. Viaţa socială de la curte este completată de balurile fastuoase ca şi de întâlnirile private la o partidă de Lansquenet (un foarte popular joc de cărţi al vremii) sau de Pall Mall (un joc ce seamănă izbitor de mult cu cricket-ul britanic).

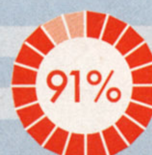
Enciclopedia

Versailles II este, după cum spuneam şi mai devreme, o adevărată enciclopedie a acelei epoci. Jocul conţine şi o secţiune specială în care puteţi afla aproape orice informaţie despre locurile în care se derulează acţiunea, despre perioadă sau despre oamenii vremii. Este o secţiune pe care vă recomand să o parcurgeţi deoarece multe din răspunsurile din joc pot fi găsite acolo, cum ar fi de exemplu testul în care trebuie să recunoaşteţi statuile care reprezintă scene din viaţa zeului Apollo.

Chiar dacă oferă un număr mic de ore de joc şi nici nu te îmbie să-l rejoci, este, totuşi, un produs care nu ar trebui să lipsească din colecţie. Fie că aţi parcurs sau nu romanele de capă şi spadă ale copilăriei, Versailles II va reuşi să recreeze parfumul acelor epoci pline de romantism, de aventuri, de intrigi şi domnişoare aflate la ananghie aşteptând un cavaler să le salveze.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Versailles II: Testament of the King
Gen	Adventure
Producător	Cryo Interactive
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	18/20
Sunet	15/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	20/20
Impresie	09/10
ON-LINE	www.cryo.fr

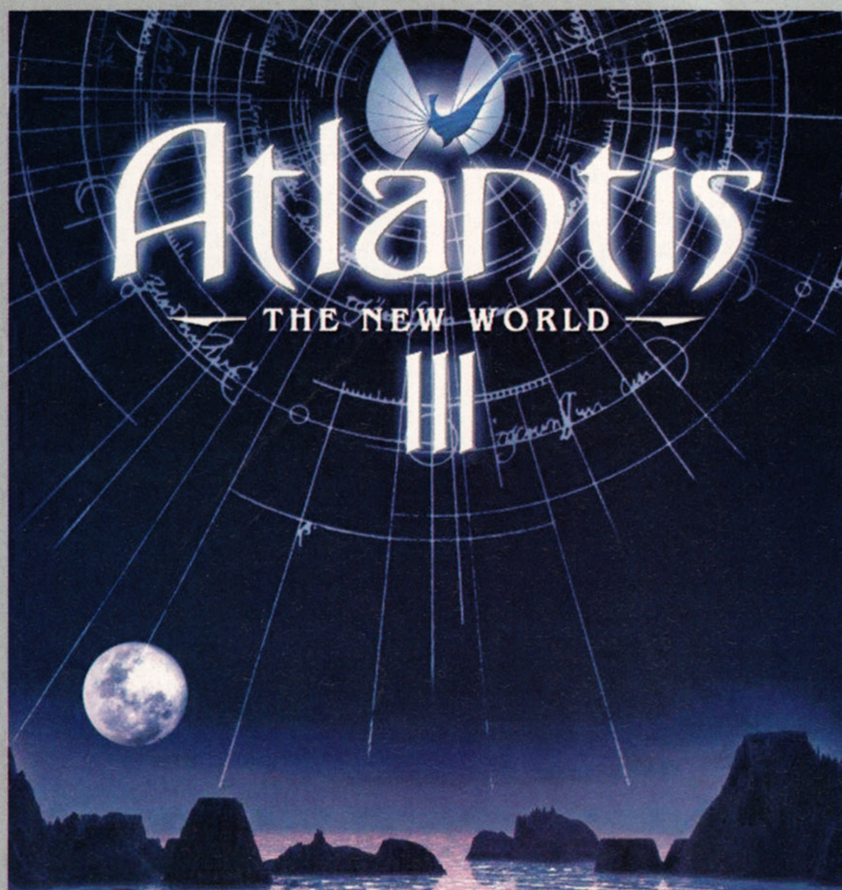




curţii regale franceze



O anticameră plină



Un drum sinuos spre soluția finală

La prima vedere sunt tentat să vă povestesc despre un film în care joacă chiar... Chiara Mastroianni, regizat, produs și distribuit de Cryo Interactive. Vi s-a mai spus în nenumărate articole cum că firma franceză este una din cele mai faimoase companii „responsabile" cu lansarea unora din cele mai puternice quest-uri apărute vreodată. Corect... Însă ceea ce se întâmplă în ultima vreme cu Cryo nu este de bun augur. Ultimele jocuri ale companiei, printre care și Atlantis III (a treia parte a uneia din cele mai apreciate serii de quest-uri, depășită poate doar de Myst în aceeași categorie), par să ducă lipsă de ceea ce personal consider cheia succesului unui adventure: un gameplay puternic dublat de o poveste captivantă. Ei bine, poveste este în Atlantis III și chiar nu pot afirma fără să mint că nu e și destul de originală: o domnișoară arheolog se plimbă prin deșertul Hoggar din sudul Algerului, unde caută relicve... egiptene? Exact, pentru că ea a aflat cum că vestigiile cu pricina (compuse dintr-un craniu de cristal și... atât), așadar, cum că vestigiul a fost transportat pentru siguranță în Alger, de cealaltă parte a Africii, și ascuns cu grijă. Desigur, descoperind câteva indicii, nu vrea să rateze descoperirea vieții sale și pe-acolo-i fu drumul. Ajunsă, se întâlnește cu un beduin, au parte de o noapte romantică (no physical contact, though, just stars, camp fire etc.). A doua zi sunt pe cămile și, câteva minute de joc mai târziu, beduinul (plecat să salveze fântâna tribului său) e captiv, iar personaja deschide uși temporale. Există și eternul tip rău, un machiavelic vânător de comori (care seamănă destul de mult cu deficientul capilar din Hitman 47) care ar face orice să afle tainele craniului de cristal, începând cu locația acestuia. În fine, Chiara Mastroianni (care și-a oferit imaginea feței și vocea pentru a fi implementate în Atlantis III) delzeagă mistere plimbându-se de-a lungul a patru ere (în ordine): Alger - prezent (mă rog, 2020), Egipt - antichitate, Siberia - paleolitic și Bagdad - într-una din cele o mie și una de nopți. Unde e Atlantis-ul în toată povestea? Exact asta m-am întrebat și eu pe măsură ce jocul evolua, doar pentru a afla, într-un târziu, că respectivul craniu de cristal este opera atlanților refugiați în Egiptul antic după cataclismul care a dus la sfârșitul Atlantidei. Și, pentru a fi și mai exact, mai există câteva „spații" atemporale prin care se mișcă personajul (NU ÎNTOTDEAUNA Chiara Mastroianni) - în interiorul craniului există, de pildă, o „rețea neuronală" care permite accesul către ciudate coridoare contemporane pline de uși prin care se poate naviga doar sub îndrumarea unui delfin absolut ciudat, sau alte spații Myst-iene, unde este sfidată gravitația, iar simbolistica este extrem de bogată (animale totemice, o hartă a constelațiilor etc.)

Gioco forte

Atlantis III are pretenții destul de puternice la poziția de adventure serios, care totuși are câteva carențe majore. Dacă majoritatea quest-urilor sunt transparente, simți foarte ușor cum producătorii încearcă din răsputeri să mărească artificial du-



E de Sergiu Nicolaescu?


Dansând cu lupii



rata de joc prin introducerea a tot soiul de elemente frustrante de genul „trebuie să iei piatra aceea pe care nici n-o vedeai dacă nu citeai walkthrough-ul, pitită la umbra unui copac în noaptea arabă, și să o arunci înspre gardian", adică prin supunerea jucătorului la supliciul inspectării milimetrice a monitorului în căutarea unei soluții care se află doar într-una din cele douăzeci de locații accesibile în episodul respectiv. În fine, nu e cazul să fiu malițios și să exagerez. Cazul se întâlnește de două, trei ori în joc dar, credeți-mă, e suficient pentru a face cheful să dispară.

Acum, dacă e să vă povestesc despre gameplay în sine, ideile nu au fost puține și nici foarte proaste. Ideea plimbării de-a lungul mai multor ere, unele absolut excelent realizate grafic (nu uitați, în Atlantis III vorbim despre grafică PRErenderizată, așa că nu sunt nici cerințe mari de sistem, dar nici libertate de mișcare).

La început, tranzacția între locații se manifestă prin filmulețe scurte dar care, chiar când ajunsesem să mă atașez de ele, au dispărut complet ceva mai târziu în joc, probabil din lipsă de spațiu pe cele trei (3) CD-uri ale jocului. Așadar, avem Alger, Egipt, Siberia și Bagdad (plus locațiile auxiliare de care vă vorbeam). Fiecare epocă are specific grafic și sonor, quest-uri „culturale" separate. Chiara Mastroianni își schimbă rolul în fiecare din aceste episoade. Dacă în Alger și Egipt e ea însăși, în preistorie se încarnează ca femeie preistorică, iar în Bagdad jucătorul nu mai are control asupra ei (devenită acum Șeherazada însăși, care îi istorisește sultanului povestea aventurilor unui hoț în pielea căruia m-am plimbat tot episodul).

În plus, personajele care își fac apariția în fiecare episod au un fond de idei excelente: beduini modernizați și înarmați până în dinți cu arme tehnologice în Alger, preoți și preotese sacre în Egipt, muți la orice întrebare, alături de o mumie ambulantă ce te însoțește în acest episod și care s-ar dori și plină de umor (uneori mucalit, alteori amestecat cu indicii și fraze alambicate), delfinul negru „neuronal", la fel de misterios, dansatoare aproape goale care îți oferă plăceri sau câte o cheie (nu poți alege decât cheia...), o maimuță pe ici, o pisică pe colo, un grifon ce apără o perlă gigantică sau o ciudățenie ambulantă cu care trebuie să concurezi într-un joc ciudat pentru a câștiga covorul magic (doar e Bagdad, Șeherazada etc.). Însă de departe cea mai originală „găselniță" a producătorilor care mi-a fost dat s-o văd în Atlantis III se găsește în episodul siberian când, la un moment dat, într-o peșteră, după ce am aprins focul, am fost martorul unei lupte între umbrele de lupi proiectate de flăcări pe pereții peșterii. Desigur, una, albă, iese învingătoare împotriva umbrelor negre și, mai târziu, un lup alb te va salva din ghearele unuia negru.


Nu uita, iubitule, un trandafir negru și un pachet de țigări

Picanterie

Atlantis III este, așadar, presărat cu ciudățenii deloc neplăcute, însă, per total, jocul NU reușește să se ridice la nivelul unui adventure excelent. Nu e nici povestea și nici grafica de vină, ci, poate, combinațiile uneori nefericite ale elementelor. În plus, după cum spuneam, dificultatea puzzle-urilor nu depășește cotele modestului, iar acelea care sunt foarte greu de rezolvat își găsesc soluția în elemente generatoare de frustrare. Un alt exemplu ar fi episodul din final, când trebuie luate o serie de chei pentru mașina „de fugă" din baza din deșert. Dacă iei mai întâi cheile corecte, nu poți termina. Trebuie să iei mai întâi cheile greșite, să le încerci, să te întorci și să le iei pe cele bune pentru a putea termina.

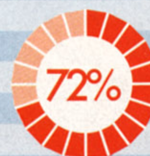

Resurecția 4

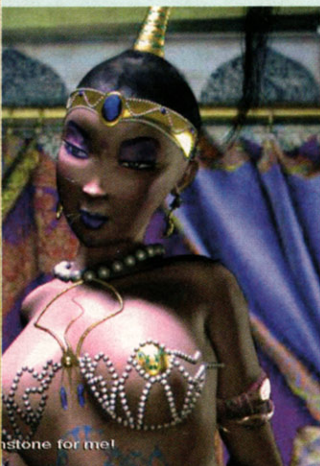
Concluzia mea este simplă: Atlantis III este jocul-film. Merită încercat. Are poze frumoase. Concluzia voastră?

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Atlantis III-The New World
Gen	Adventure
Producător	Cryo Interactive
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 333 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	opțional

LEVEL	Nota Review
Grafica	16/20
Sunet	11/15
Gameplay	23/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	12/20
Impresie	07/10
ON-LINE	atlantis.cryogames.com





Îți dau... îmi dai...


Oi fi eu mort, da' fii atent la manichiură



Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Șforța mea este într-adevăr mai... ca a ta!

Simt o tulburare în Forță! A... o clipă. Doar o clipă.... Scuze, era doar vecinul de deasupra trăgând după el (sau invers) un televizor. Sper că știe că au demontat azi dimineață peluza. Nu contează! Forța trebuie folosită... iarăși (țineți poliția deoparte!). Să apelăm așadar încă o dată numele mult_prea_binecuvântat_de_noroc_în_dolari, și anume... tadaaaa... Star Wars. Știți voi: „A long time ago, in a Galaxy far, far away...".

Kyle Katarn este un proscris, asta ar trebui să știți din primul joc. Ce implică asta? Nu tu sabie din aia luminoasă, nu tu șforț... forță cu care să deplasezi obiecte dintr-un colț al camerei într-altul. Nada, nimica, zero! Doar o parteneră periculoasă, o navă rapidă, un arsenal cât să le ajungă și ultimilor tăi copii și bani ce continuă să curgă cu fiecare misiune reușită (doar de aia ești mercenar, nu?). Așadar, nu o situație tocmai neplăcută. Și nici nu mai simți lipsa șforț... forței. E ca și cu țigările: la început ți-a fost mai ușor, ai văzut ce efecte negative poate avea așa că te-ai lăsat singur și nesilit de nimeni... o vreme. Apoi palmele au început să te mănânce. Vedeai toți oamenii ăia cum foloseau șfo... (Gata! E pentru ultima oară!)... forța și păreau atât de satisfăcuți. Așa că ai mai încercat o dată. Dar nu a mai fost la fel, nu îți mai făcea plăcere. Traficantul de biciclete argosiene a fost cel care te-a convins de asta. Îl țineai suspendat (cu ajutorul... Forței) la câteva sute de metri deasupra străzilor aglomerate din Calmeera și nu mai simțeai nimic. Furia nu se dusese, nervii erau tot acolo (adică departe de locul în care ar fi trebuit să fie) și tu nu mai simțeai chiar nimic. Nici chiar atunci când i-ai dat drumul (deși, trebuie să recunoști... felul în care a căzut pe parbrizul camionului ăla a fost de-a dreptul artistic). Așa că ai plecat trist, cu un gol în sufletul tău... dar scăpaseși de mâncărimea din palme.

La început a fost...

... o vorbă. Câteva cuvinte care te-au îndemnat să vizitezi o planetă uitată de lume. Era o misiune ca oricare alta. Tu și partenera ta (Jan Ors... frumoși dinți) aveați nevoie de bani pentru chirie, așa că ați purces în a investiga situația. Ea, situația, s-a dovedit a fi în cele din urmă extrem de tensionată. Armatele fostului mare Imperiu mișunau pe planetă. Le-ai dat de cap (sau în cap, după cum preferați) destul de repede. Însă ceva nu era în regulă... trebuia să fie o nouă aventură, diferită, o nouă viață... este doar vorba de un sequel, ce naiba! În schimb, te-ai trezit (tu, jucătorule, Kyle Katarn) prins parcă într-un deja-vu de proastă calitate. Armele prea semănau cu ele vechi. Coridoarele erau aproape la fel de claustrofobice ca cele din aventurile tale anterioare, de pe vremea când încă mai aveai Forța la îndemână. Iar faptul că inamicii erau, desigur, aceiași nu ajuta cu nimic situația (săraca...).

*Din punctul de vedere al cuiva care a jucat și Jedi Knight - primul, al cuiva însărcinat să privească cu un ochi critic Jedi Knight - continuarea, jocul se anunța a fi o imensă dezamăgire. Trâmbițele fuseseră folosite din plin, mașinăria numită hype își făcuse treaba, însă cei de la Raven nu.

Un gameplay ce seamănă ca două picături de apă cu cel din primul joc (vechi de câțiva ani, ani în care, zic eu, designul FPS-urilor a evoluat); o luptă simplistă, chiar prostească, ina-


Parcă vă cunosc de undeva...


Surprize, surprize!


Nu-i Star Wars dacă nu are câțiva alieni strânși în jurul unei sticle


...am impresia că sunt urmărit


Scapă cine poate! (de abia am descoperit lightsaber-ul)


Vrei și tu...?

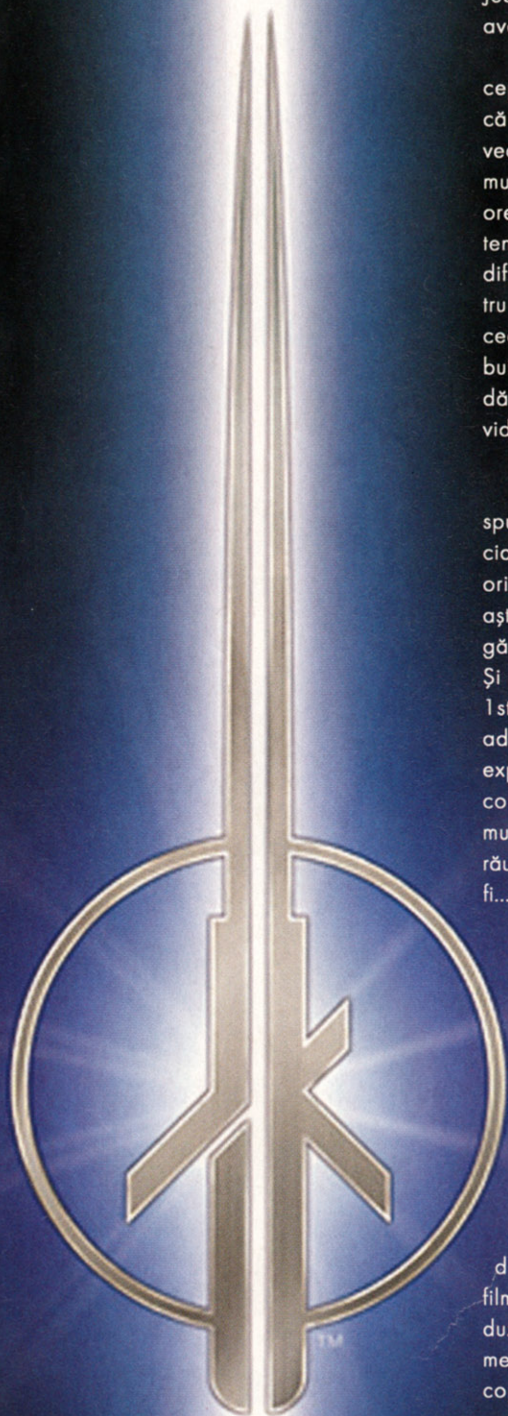
mici neinteresanți și niveluri plictisitoare. Încă un joc conceput numai pentru a mai scoate niște bani de pe urma unui nume arhicunoscut. Dezamăgire...*

A urmat o sclipire

Lucrurile iau însă o turnură dramatică pentru tine. Sufletul îți va fi măcinat de suferință, iar mintea ta va fi invadată de mii de planuri de răzbunare. „Au ucis-o... am să îi fac să plătească!". Însă toate planurile tale aveau un singur lucru în comun. Nu puteau fi duse la bun sfârșit fără ajutorul Forței. Nu aveai însă nici timpul și nici nervii necesari pentru a rezista unui nou stagiu de pregătire în sânul comunității Jedi. Așa că ai trișat... ai sorbit un pic din cea mai pură formă a Forței existente și ai recăpătat puteri demult uitate.

Ba mai mult decât atât. Ți-ai recăpătat sabia...

Lupta a devenit mai ușoară, setea de răzbunare mai ușor de potolit. Inamicii nu aveau nici o șansă în fața ta. De câți era nevoie ca să te simți cu



adevărat în inferioritate? 3, 4 soldați? 10?... 20? Aveai Forța la îndemână... cu un simplu gest îi măturai pe toți și cu câteva mișcări grațioase le arătai nefericiților cum arată și se mișcă un Jedi și sabia sa. Păcat că nu vor mai avea când să povestească și altora.

*Nu știu ce minte perversă a conceput primele niveluri ale jocului. Dacă însă a pus jucătorul în postura de a vedea în fața sa un concept de joc mai mult decât subțire în primele câteva ore... dacă, zic, dacă a făcut asta intenționat, pentru a accentua șocul unei diferențe calitative extraordinare, pentru a-l șoca și mai mult pe jucător prin ceea ce urma, atunci, dragii mei, trebuie cu toții (cu mine în frunte) să ne dăm jos pălăriile în fața acestui individ. Oricine ar fi el...

De ce? Să vă explic:

Primele ore de joc, după cum am spus, sunt pierdute cu un FPS superficial, enervant câteodată prin lipsa de originalitate. Ajungi apoi în momentul așteptat de orice fan Star Wars. Îți regăsești Forța, îți recapeți Lightsaber-ul... Și jocul se transformă brusc dintr-un 1st person shooter într-un 3rd person adventure. O schimbare bruscă, fără explicații. Treci de la lupta cu arme convenționale la o bătălie demnă de muschetarii lui Alexandre Dumas. Mai rău decât ce a fost până acum nu poate fi... așa că accepți tăcut schimbarea.

Adevăratul șoc se produce însă în momentul în care descoperi cu adevărat calitățiile săbiei și a forțelor nou câștigate. Mișcările tale nu se vor rezuma la măturarea aerului cu sabia ci vor deveni de-a dreptul... poetice. Știți filmele chinezești de duzină, cu luptători ce sar 4 metri în aer, se rotesc furibund și taie copacul dintr-o lovitură. Ei bine, combinați acel gen de lupte ieșite din comun cu niște mișcări mult mai grațioase ale personajelor și o să vă faceți o idee despre cum arată acum lupta în Jedi Outcast.

Dacă până acum, 2 sau mai mulți inamici erau deja o problemă majoră pentru tine, de acum vei merge pe ideea „cu cât mai mulți, cu atât mai bine". Îți vei culca la pământ adversarii cu un singur gest, îi vei reteza pe doi dintre ei cu sabia după o rotire de 360 de grade, te vei urca pe un perete și îi vei surprinde din spate pe ceilalți, iar pe ultimul îl vei ridica ușor în aer și îl vei da cu capul de toți pereții... sau îl poți arunca la câțiva zeci de metri mai departe. Știu, e sadic... dar atât de plăcut!

Totul stă în combo-uri... ceva în genul Mortal Kombat. Combină săriturile cu rotirile, loviturile de sabie și forțele pe care le ai la dispoziție. Ai să descoperi o mulțime de mișcări care mai de care mai spectaculoase. Trebuie doar să fii atent pe ce taste apeși. De ce? Pentru că îți poți pierde cu ușurință degetele între butoanele tastaturii. Cum spuneam, seamănă mult cu Mortal Kombat, e nevoie de practică pentru a stăpâni jocul.

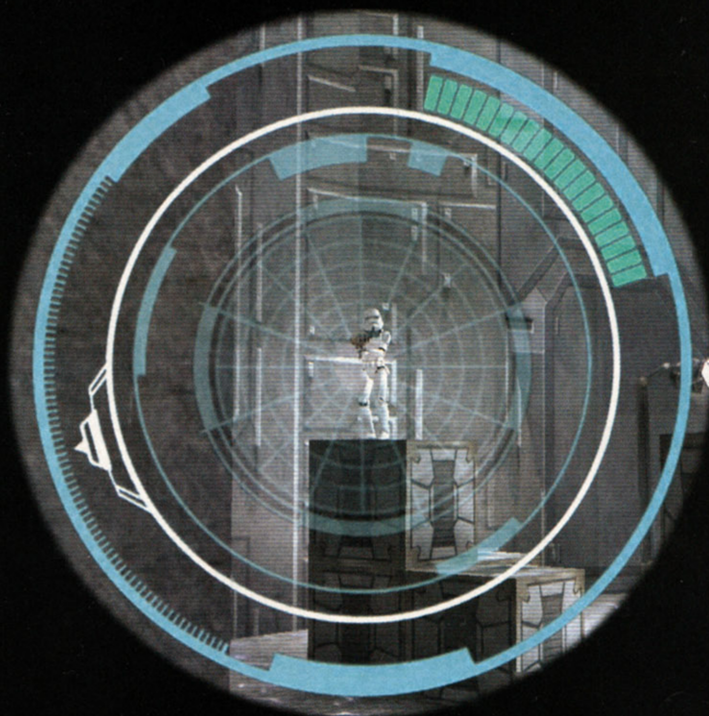
Din acest moment jocul devine cu adevărat plăcut. Inamicii parcă sunt ceva mai inteligenți (deși nu prea mai contează), nivelurile devin cu adevărat excepționale (cel puțin unele dintre ele), iar jocul capătă încetul cu încetul acea aromă familiară oricărui fan Star Wars.

Vei fi răsplătit, din misiune în misiune, de noi Forțe și upgrade-uri la Forțele deja căpătate. Lightsaber-ul va avea parte de 3 upgrade-uri, ca și celelalte Forțe, dar spre deosebire de acestea, fiecare dintre cele 3 moduri de folosire ale lightsaber-ului va fi de folos împotriva unui anumit tip de adversar, trebuie numai să îți dai seama care, cum și ce...



„Cred că a plecat..."

Ceea ce este şi mai interesant este faptul că cei de la Raven nu renunţă la perspectiva 1st person şi îţi vor da ocazia să încerci noile arme apărute pe parcursul jocului. Şi nu oricum... nu va trebui ca tu să iei decizia să transformi jocul într-un FPS numai pentru a vedea minunatele noi arme, ci vei fi oarecum constrâns (dar într-un mod foarte subtil) să laşi câteodată sabia la o parte şi să pui mâna pe o armă „adevărată".*


... şi nelipsitul zoom

Forţa e în tine

Jocul foloseşte engine-ul de Quake III, puternic modificat, bineînţeles. Nu nemaipomenit, însă deloc urât... Interesante sunt însă efectele adăugate de cei de la Raven, lighsaber-ul lasă urme pe orice suprafaţă solidă, ciocnirea a două săbii provoacă nişte efecte ce vor unge pe inimă pe orice fan Star Wars, picăturile de ploaie provoacă mici scântei când intră în contact cu sabia, inamicii îşi pot pierde capul (la propriu şi la figurat) în timpul luptei... şi nu numai atât.

Personajele sunt modelate excelent, iar mişcările lor sunt mai mult decât impresionante (motion capture la greu). Singura problema deranjantă cât de cât o pot reprezenta cele câteva texturi de-a dreptul oribile întâlnite în joc (sunt puţine, dar nu puteam să nu le amintesc).

Soundtrack-ul şi ambianţa sonoră a jocului este demnă de toată lauda. Vei întâlni din când în când porţiuni sonore preluate din soundtrack-ul original al jocului (şi parcă ţi-l şi imaginezi pe Darth Vader), iar efectele sonore vor mulţumi pe deplin pe oricine a văzut măcar o dată filmele din seria Star Wars.

Multiplayer-ul... un lucru tare ciudat. Combinaţie de FPS cu action şi Mortal Kombat. Un fel de Sora 13 luptându-se cu Sora 14, Sora 15... cu toată familia, ce mai! O singură problemă... pentru ca jocul în multiplayer să fie cu adevărat plăcut şi incitant, ai nevoie de adversari care ştiu să se descurce cu lightsaber-ul şi toate acele mişcări nebuneşti disponibile în joc.

Concluzie? Aş putea spune că Jedi Knight II: Jedi Outcast a reprezentat o mare surpriză pentru mine. Un joc... diferit, dar foarte, foarte plăcut. Chiar dacă începutul dezamăgeşte puternic, vă recomand să strângeţi din dinţi şi să continuaţi lupta, o să merite... atât pentru ahtiaţii de acţiune cât şi pentru fanii Star Wars.

Şforţa fie cu voi! (nu m-am mai putut abţine... efectiv, dar efectiv...).

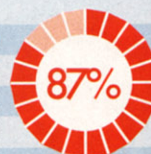
Mitza


„Cred că a plecat..."


Adversarii se chinuie să moară într-un mod cât mai spectaculos... şi reuşesc

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Star Wars - Jedi Knight: Jedi Outcast
Gen	Action/FPS
Producător	Raven Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 16MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Multiplayer	08/10
Storyline	05/10
Impresie	09/10



ON-LINE	www.lucasarts.com/products/outcast





Star Wars: Starfighter

Curaj. Îndemânare. Onoare. Ciomăgeală etc.

După cum vedeți, politica mondială se schimbă. Totuși, unele lucruri rămân aceleași, ca de exemplu ciomăgeala. Plecând de la mici universuri umane de genul familiei și până la universuri mari de genul Universului, totul se reduce până la urmă la un inevitabil conflict de interese care mai devreme sau mai târziu se simplifică extraordinar de mult prin ciomăgeală. Ne dăm în cap și o grămadă de lucruri se rezolvă, cel mai important, probabil, fiind acela al ciomăgelii în sine. Pentru că, vorba filozofului, ciomăgeala ca principiu este o problemă, nu? Mi-e frică, nu mi-e frică, s-o fac, să n-o fac? Toate aceste întrebări existențiale primesc răspuns în momentul în care ciomăgeala ca act primar devine în fine, o certitudine (de obicei dureroasă). Oricum, nimic nu se compară cu ușurarea, liniștea și țigara de după. Așa că, referitor la idee, acest joc, ca și celelalte, este unul de ciomăgeală eroico-fatalistă: noi trei contra tuturor!

La general

Iată-ne puși în fața faptului împlinit: o anumită componentă a celebrei trilogii „Războiul Stelelor" este readusă în atenția celor interesați, și anume Bătălia pentru Naboo. Diferențele sunt legate în special de perspectiva din care jucătorul va aborda ansamblul de ciomăgeli (Ansamblul de Ciomăgeli „Miorița"). Personajele care vor beneficia de plăcerea de a fi posedați de voi sunt în număr de trei: un pilot de pe Naboo, Rhys Dallows, un mercenar plin de personalitate și tentacule, Nym the Feeorin, și un alt mercenar, de data asta plin de feminitate, Vana Sage, fără jacuzzi că e scump. Prin cei trei veți avea nesperata și nebănuita șansă de a manevra în diferite mini-ciomăgeli cu adversarul mai slab, dar numeros, practic interminabil, circa și mai exact trei tipuri de nave de luptă: Naboo Starfighter, Havoc și Guardian Mantis. Starfighter-ul și Guardian Mantis sunt foarte manevrabile, iar Havoc are o putere de foc deosebită.

Cum începe toată povestea? Evident,





Eu, Guardian Mantis, Moartea și Scarabeul de Luptă


Şi dedesubt?!


Iubesc scarabeii!

printr-o poveste, prilej cu care ţin să remarc două lucruri: coloana sonoră producţie direct de la mama ei Made of John Williams şi linia epică deosebit de plăcută. În primele trei-patru misiuni faci practic cunoştinţă cu cele trei personaje şi cu obiectele lor de zbor, pe măsură ce acţiunea dezvăluie un complot ale cărui efecte s-ar putea dovedi negative. Apoi, timp de 14 misiuni, faci pe eroii folosind exclusiv un joystick şi ceva reflexe plus răbdare. De timp nu e prea mare nevoie, deoarece jocul este deosebit de scurt. La prima vedere, 14 misiuni înseamnă mult, însă ţinând cont de timpul maxim de 10 minute/misiune înseamnă că în total veţi juca aprox. 140 minute, egal mai departe 2 ore şi 20 de minute. Este într-adevăr foarte puţin.

Mai în amănunt

Cum spuneam, la început intri pe rând în pielea fiecărui personaj. Rhys Dallows este genul de pilot abia ieşit de pe băncile Facultăţii de Piloţi de Luptă cu mult talent, dar cam puţină practică. Într-un decor paradisiac şi între canioane vei efectua o misiune de antrenament în care va trebui să distrugi câteva drone, nişte fightere şi la sfârşit te vei lupta cu antrenoarea ta, mai exact cu vocea ei, pentru că la faţă nu vei avea plăcerea să o vezi. În a doua misiune o vei proteja pe regină, după care vei fi lovit şi pierdut în spaţiu. Următorul personaj de pe listă este domnişoara pilot mercenar Vana Sage care dă un ultim test pentru nu ştiu ce contract. Evident, probabil ştia prea multe şi de aceea s-a propus din partea comitetului de afaceri trecerea ei în rezervă, definitiv. Fiind o femeie de caracter şi cam impulsivă, s-a hotărât să nu moară, aşa că va lupta şi va scăpa teafără datorită vouă. Însă din cauza unor încurcături pe care le-a avut cu Nym the Feeorin, se trezeşte închisă în cămara propriei baze piratereşti. Astfel, împreună cu Nym veţi pleca mai departe şi veţi ajunge a lupta cu Trade Federation pentru a proteja o mare bază a mercenarilor, care, sincer, nu mai ştiu pe ce planetă era. Din păcate, baza este distrusă şi toată lumea se întâlneşte la Vana acasă (fac şi o baie), unde se discută viitoarea strategie pentru a preveni cucerirea planetei Naboo (or something...). De aici, Dumnezeu cu mila (Jovovich).


Ne întorceam şi noi de la iarbă verde, când...

Şi mai în amănunt

După atâta poveste, e timpul să aflaţi şi despre modul cum este şi arată jocul. La capitolul nivelurilor, Lucas Arts a dat-o în bară. Ce au făcut? Au restrâns nivelurile foarte mult, astfel că de multe ori îţi dai seama că ai vrea să explorezi mai mult şi te izbeşti brusc de un zid nevăzut care te întorce într-o direcţie pe care cu siguranţă nu ţi-ai dorit-o. Asta, sincer, e o mare prostie care limitează practic jocul şi conferă impresiei artistice o direcţie brusc descendentă. La capitolul grafică, jocul nu excelează. Adică un asemenea storyline ar fi meritat o grafică ceva mai bună. Nu e vorba aici de aspectul general. De departe şi la suprafaţă arată chiar bine. La început ai tendinţa să spui că merită. Însă, la o mai atentă examinare, vei descoperi texturi repetitive sau foarte şterse, parcă neterminate, inamici conturaţi şi coloraţi doar, fără prea multă personalitate. Se pare că producătorii s-au axat mai mult pe diversitate şi număr decât pe calitate. Despre gameplay tot ce se poate spune se poate rezuma la un singur cuvânt: ARCADE. Cea mai reuşită parte din tot jocul este fără îndoială coloana sonoră, cum spuneam originală de la mama ei, Made from Star Wars. Bravo mă! Cam asta e tot ce pot să spun. Dacă vi-l recomand sau nu? Greu de spus. Mie mi-a plăcut. Mi-a adus aminte de vremurile copilăriei când trăgeam cu praştia după ciripoi (vrăbii) şi când jucam Mario (mă rog, cele 10 minute). Nu ştiu...

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Star Wars: Starfighter
Gen	Arcade
Producător	Lucas Arts
Distribuitor	Lucas Arts
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	14/20
Sunet	14/15
Gameplay	25/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	18/20
Impresie	07/10
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter

81%

Ms. Pac-Man

Mica bilă hrăpăreață își găsește soață...

Doamne ce zile frumoase! Când fugeam de acasă cu 5 lei în buzunar până la barul din colț să bag și eu o fisă la Mr. Pac-Man. Frumoase zile, într-adevăr, și păcat că s-au dus așa de repede. Dar ca să-mi aline și mie dorul (tare drăguți băieții ăștia de la Infogrames), a sosit așa pe nepusă masă Ms. Pac-Man (domnul Pac-Man o fi albit în scaunul său cu rotile).



Mi-am cam pierdut îndemânarea...

De la Spectrum la 3D

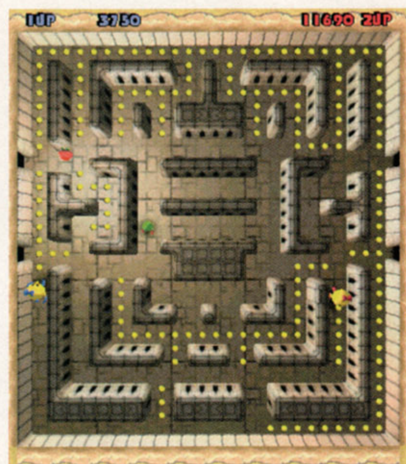
Bătrânul Pac-Man s-a retras, lăsând loc mai tinerei doamne Pac-Man, mult mai arătoasă și mai vioaie. Asta nu înseamnă că jocul este diferit de cel pe care-l cunoaștem de atâția ani. În afară de faptul că este 3D jocul păstrează toate coordonatele care l-au făcut celebru cu mai bine de un deceniu în urmă. Trebuie să alergi printr-o mulțime de labirinturi, unul mai complex decât celălalt, înghițind la greu punctele, fructele și, ocazional, fantomele care te fugăresc.

Pentru a crea o mică diversiune, producătorii au introdus și câteva niveluri bonus ce pot fi accesate dacă reușiți să culegeți trei fructe de același tip, consecutiv. Aceste niveluri sunt tot niște labirinturi în care va trebui să culegeți cât mai multe fructe (de tipul celei care l-a deschis) într-un timp cât mai scurt. Bineînțeles că fantomele vor fi și aici pe urmele voastre, ba vor fi chiar mai agresive decât de obicei.

Pentru a mai adăuga puțină savoare jocului, au apărut și duelurile. Doi jucători, de la aceeași tastatură, se pot întrece în mânuirea Pac-Man-ilor prin labirint în încercarea fiecăruia de a aduna mai multe puncte decât adversarul său.

Pac-Man se dovedește a fi în continuare un joc de excepție, păstrând aceeași savoare și simplitate cu care și-a câștigat reputația. În era jocurilor 3D, unul mai complex și mai „încrâncenat” decât celelalte, Pac-Man se întoarce cu un aer de romantism și melancolie care în mod cert va constitui o evadare plăcută de la măcelurile jocurilor actuale.

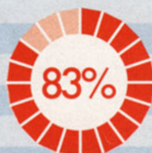
Claude



Duel – între mine și... vă dați voi seama cine

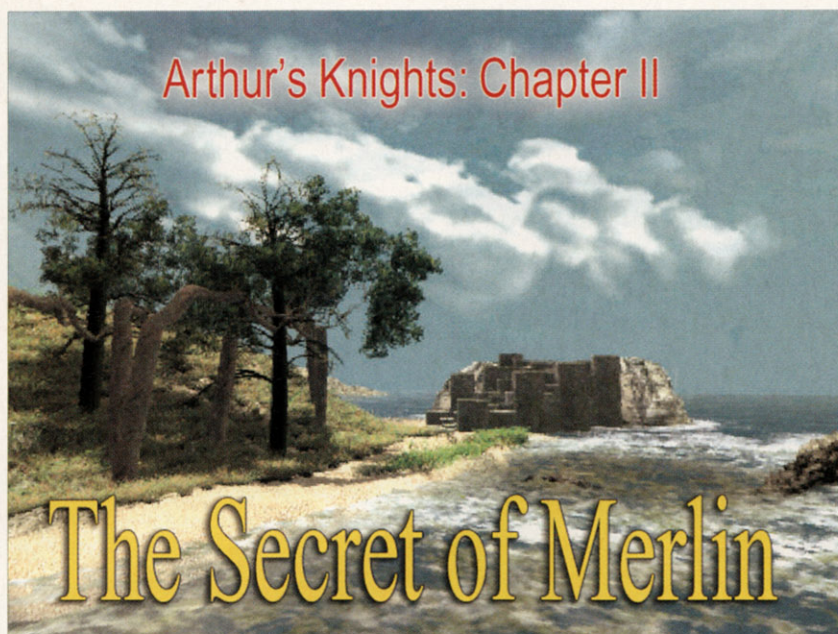
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Ms. Pac-Man
Gen	Arcade
Producător	Namco
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	16 Mb
Accelerare 3D	minim 2 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	12/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Multiplayer	16/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.infogrames.com





Înviorarea de dimineață

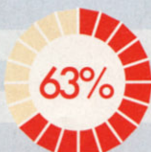


... și povestea continuă

În numărul trecut al revistei v-am prezentat un joc produs de Cryo Interactive ce ne prezenta lumea britonă a secolului VI, cam așa cum l-ar fi văzut și legendarul rege Arthur și ai săi cavaleri nemuritori. Arthur's Knight: Chapter II The Secret of Merlin este continuarea acelui joc și a poveștii sale. La fel ca și în jocul precedent, veți intra în pielea lui Bradwen Luptătorul Celtic sau a lui Bradwen Paladinul Creștin urmând firul poveștii (ce diferă pentru fiecare opțiune în parte) până la clarificarea misterelor din jurul tronului Atrebaților.



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Arthur's Knights
Gen	Adventure
Producător	Dreamcatcher Interactive
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	14/20
Sunet	10/15
Gameplay	18/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	12/20
Impresie	06/10
ON-LINE	www.cryo.fr



Legenda Coroanei

După ce a reușit să-l învingă pe fratele său vitreg Morganor, Bradwen a fost ridicat la rangul de Cavaler al Mesei Rotunde și, bineînțeles, a rămas să conducă el provincia Atrebates. Drumul de întoarcere, în orașul său de origine, este presărat cu nenumărate greutăți, iar Bradwen va fi nevoit să lupte în continuare fie pentru a respinge hoarde de barbari, fie pentru a aduce liniștea în rândul britonilor. Nici când a ajuns înapoi în Atrebates nu va avea parte de liniște. Coroana sa fusese dată în păstrare unui demnitar care, surpinzător, în momentul întoarcerii lui Bradwen era văzut ca fiind adevăratul moștenitor al tronului. După lupte grele și o serie de quest-uri Bradwen recuperează coroana pentru a afla că asupra familiei sale planează un blestem ancestral cauzat de amestecul unor străbuni ai familiei în treburile zânelor celtice. Brusc apare în scenă și Scaraoțchi, care-i propune lui Bradwen să renunțe la credința lui în schimbul eliminării acestui blestem, târg refuzat cu vehemență de către eroul nostru, care mai degrabă pleacă să rezolve singur această problemă (mă rog nu chiar singur, fiindcă și Merlin își mai bagă barba pe ici pe colo).

Dacă ați jucat prima versiune, aceea prezentată în numărul trecut, atunci puteți încerca liniștiți și această continuare, măcar pentru povestea dezvoltată și tot merită.

Claude



Importanța tacticii sau „Dacă n-ai cap, atunci vai de pielea ta!"

Comandantul își întoarce privirea de la plaja plină de cadavre. A ajuns în sfârșit. A pus piciorul pe Omaha Beach. Nu-i venea să creadă că după atâtea ore de lupte crâncene a mai rămas în viață. În jurul lui sunt împrăștiate bucăți de oameni. Puțini soldați au mai rămas întregi, și dintre aceștia puțini mai respiră. Încet, încet, îi vede cum se adună la buza plajei care le oferea cât de cât protecție în fața focului inamic. Strânge din dinți, se îndreaptă spre ei și începe să-i ordoneze. Obosit, plin de moloz, cu fața brăzdată de schijele unei grenade ce a explodat lângă el și cu o frică latentă în sânge care l-a ajutat să rămână în viață, își privește soldații cum se grupează. Erau oamenii lui sau ce mai rămăsese din ei. I se rupea inima la gândul celor care s-au dus și își jură a mia oară că va face tot posibilul să rămână cât mai mulți în viață la sfârșitul luptelor. Dar, în același timp, e conștient de un lucru: greul de-abia de acum începe.

Colecția Al II-lea Război Mondial

Așa ar trebui să se numească un colț al sertarului nostru cu jocuri. Într-un final, aici cred că se va ajunge la numărul de titluri cu și despre al II-lea Război Mondial care au fost lansate și vor mai fi în viitorul apropiat. În acest colț va intra și War Commander, un joc de tactică militară care pune din nou problema debarcării din Normandia. De această dată avem însă de a face cu o strategie sau, mai precis, cu o tactică militară ce ne va da serioase bătăi de cap. Jucătorul va avea de condus o trupă de soldați cu diferite specializări în două campanii complexe, compuse fiecare din 12 misiuni. Prima misiune este Omaha, după care vom pătrunde în interiorul Franței pentru alte bătălii ce vor duce în cele din urmă la destabilizarea poziției naziste de aici și la retragerea germanilor. A doua campanie începe cu Utah Beach, situată la vest de Omaha. În concluzie avem de-a face cu o recreare a situației Aliaților în momentul când s-au hotărât să deschidă un front în această parte. Vom comanda un batalion de infanterie american care va încerca să-și facă drum printre capcanele și trupele naziste aflate la tot pasul în teritoriul ocupat.

Jocul are și un multiplayer în care pot intra opt jucători. Aceștia se pot împărți în două tabere (germană și americană) și se pot lua la întrecere pe un număr de 13 hărți. În multiplayer, jocul poate să aducă satisfacție, dar vă recomand să învățați mai întâi unitățile și caracteristicile fiecăreia, deoarece numărul soldaților e limitat, iar victoria este obținută de acela care a priceput cum poate să pună cât mai bine în valoare fiecare unitate în parte.

Ciudățenii

Dacă v-ați așteptat să puteți juca War Commander ca o strategie clasică, atunci v-ați înșelat. Jocul îmi pare a fi mai mult o combinație între o astfel de strategie, datorită numărului aproximativ mare de unități pe care le ai sub control (maxim 40) și Commandos, deoarece, pare ciudat, cele mai multe situații le veți rezolva cu unul, doi, hai să zic maxim 3 soldați, restul fiind oarecum rezerva din spate sau ajutorul de care ai nevoie în momentele când gluma se îngroașă.



Prima campanie


Ieși, că de nu te tai!


Sniper la treabă

Există 11 tipuri de unități de fiecare parte. Acestea au specializări care le diferențiază după tipul de armă, tactica de luptă etc. Cel mai important dintre toți, dar nu și indispensabil, deoarece moartea sa nu duce la pierderea misiunii, este comandantul. Acesta are ca atribuție specială o funcție de îmbărbătare a oamenilor săi. De asemenea, Comandantul poate chema în ajutor bombardierele ce vor arunca o ploaie de proiectile în zona indicată de acesta, însă numai o dată pe misiune. Același lucru, deși la o scară mai mică, îl poate face și Radioman, care poate cere și avioane de recunoaștere pentru a explora anumite zone ale hărții. Există și medici ce vor vindeca răniții din luptă, dar care vor putea lua parte la bătaie cu pistolul și grenadele pe care le au în dotare. Scout-ul este întotdeauna gata să se miște rapid printre unitățile și clădirile inamice. Are și o vizibilitate mai mare. Inginerul se ocupă de construcții strategice.

Unitățile ce se ocupă efectiv de luptă sunt infanteriștii, cei dotați cu armament greu (mitraliorii), sniperii care pot fi foarte eficienți cu un scout datorită vizibilității mari a acestuia. Oamenii de la demolări sunt oricând gata să planteze bombe cu ceas sau să tragă cu mortiere. Cei care au în dotare lansatoare de rachete sunt utili în distrugerea vehiculelor inamice. În joc vom avea la dispoziție și tancuri sau mașini de teren pentru ofițer și camioane pentru ceilalți.

După cele enumerate mai sus ați realizat că jocul este destul de complex. Cunoașterea tipului de unități și a caracteristicilor acestora este vitală pentru câștigarea misiunilor. De exemplu, dacă veți ataca un buncăr nazist cu un simplu infanterist, nu veți obține prea multe succese.



Omaha, debarcarea groazei

Sfaturi și critici

Soldații care supraviețuiesc unei misiuni vor porni în următoarea cu un grad de experiență (un punctaj pe care-l are fiecare soldat) ce-l va face mult mai eficient în luptă (precizie la tragere, deghizare etc). Muniția pe care o are fiecare este limitată, realimentarea făcându-se din resursele inamicului. Un soldat fără muniție este nefolositor. Aceștia sunt factori de care va trebui să țineți cont când vă veți hotărî să sacrificați unul dintre ei.

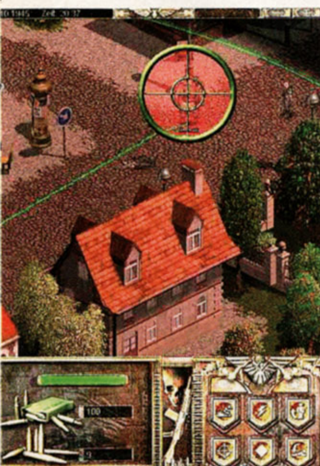
Dacă am lămurit în mare parte ceea ce puteți face în acest joc, am să încerc să enumăr și ceea ce nu puteți. Gameplay-ul este destul de greoi. Nu există nici un fel de tutorial și până vă veți obișnui cu unitățile va dura ceva timp. De asemenea, jocul are tendința să devină haotic în anumite momente, deoarece selectarea unui anumit tip de unitate devine o adevărată povară.

Nu există nici o modalitate de a alege doar sniperi, de exemplu, din pluton. De asemenea, grafica este de tot plânsul. Există două perspective (zoom in și zoom out), una prea mare și alta prea mică. După ce am văzut debarcarea din Medal of Honour m-a pufnit râsul la cea din War Commander. Deși există efecte speciale de tot felul și animații ale personajelor, jocul este de-a dreptul sec din acest punct de vedere. La capitolul muzică stă ceva mai bine.

Sunetele mașinilor când sunt, când nu sunt deloc, deși mașina se află în mișcare (probabil a lăsat-o pe liber și are Euro 4). Harta este acoperită de fog of war, dar întunericul se așază câteodată deasupra noastră pentru câteva secunde de parcă am ține-o dintr-o eclipsă de soare în alta.

În concluzie, dacă vă interesează doar tactica și nimic altceva, atunci jucați-l. Dacă aveți o imaginație bogată și puteți să treceți peste aceste deficiențe jocul va fi o provocare. Dacă nu, luați o strategie care să arate a secolului XXI.

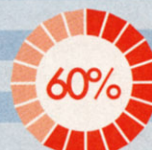
Sebah





Suportul aerian

LEVEL	Date tehnice
Titlu	War Commander
Gen	RTT
Producător	Independent Arts
Distribuitor	CDV Software
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	4 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	10/20
Sunet	13/15
Gameplay	12/30
Feeling	03/05
Multiplayer	07/10
Storyline	08/10
Impresie	07/10
ON-LINE	www.warcommander.de









Oraş, drumuri, serfi...



Atac prin spate

Knights and Merchants

Modificări mărunte cu efecte fatale

Trebuie să recunosc că întotdeauna am avut o anumită slăbiciune faţă de jocurile de strategie, iar câteodată, în zilele mele bune, îmi place să cred că am avut chiar o anumită înclinaţie. Din păcate, nu am reuşit niciodată să transform vreun joc de acest gen în obsesie. Poate eventual TBS-urile gen Heroes 2, dar nu sunt convins. De aceea, în luptele de reţea întotdeauna sunt printre cei care pierd. Nu am suficientă rapiditate şi nu-mi place monotonia. Mă plictisesc repede. Totuşi, există un singur joc la care, deocamdată, nu am fost învins. E vorba de acel M.A.X. (Mechanized Assault and Exploration). Evident, poate nu am jucat suficient şi cu cine trebuie. Singura latură a acestui gen care nu m-a atras în mod special a fost cea economică. Asta nu înseamnă că nu am atacat acestă categorie. Însă combinaţiile, adică cele tip Lords of the Realms 2, le-am considerat adevăratele provocări. Orice joc ale cărui variabile depăşesc oarecum capacitatea organizatorică umană şi reprezintă oarecum o sfidare la adresa ego-ului, au fost preocuparea mea principală. În cazul de faţă aş putea spune că Knights and Merchants se apropie oarecum de ceea ce am spus.

On LEVEL CD

Din dorinţa de a vă convinge de pasiunea pe care o depunem în a vă satisface gusturile şi pretenţiile legate de revistă, ne-am gândit ca de data acesta să vă oferim un joc care la vremea lui a creat nopţi albe şi râuri de nervi. Nu este vorba în nici un caz de grafică sau alte elemente tehnice, ci de provocare. Recunosc că în Game Universul meu l-am sărit din motive tehnico-financiare. Aşa că ceea ce vă scriu acum este prima impresie în era jocurilor care tind la fotorealism. Aşa că, instalându-l, am trecut prin două faze dinstincte. Întâi m-am întrebat ce caută, totuşi, jocul ăsta pe CD-ul LEVEL? Adică, oameni buni, între Gorky 17 şi Septerra Core, iată-ne punând un joc cu grafică mai modestă. Era cât pe ce să fac scandal. Însă, citind manualul jocului, am zis, ca de obicei, să-i dau o şansă. Şi aşa am jucat două zile indiferent de cantitatea de fotoni ce a intrat pe fereastră. Domnilor, am fost aproape pe punctul de a distruge din punct de vedere fizic CD-ul. De mult timp nu am mai avut asemenea nervi pe un joc. De ce? Exact cum spuneam: lipsa de control. Ai făcut o mică modificare aici (numărul modificărilor pe care le poţi face este foarte limitat) şi te-ai trezit făcut praf şi pulbere ceva mai târziu. Contrar părerii generale, cu cât un joc are mai puţine variabile de modificat cu atât este mai dificil. E groaznic să stai cu mâinile în sân, să nu poţi face nimic atunci când după o oră şi jumătate de joc te trezeşti că linia pe care ai urmat-o este nu greşită, ci fatală.


O mare imprudență - atacul pe pod.


Victorieee!!! Ce foameteee!!

Despre...

Evident, există și o poveste. Regele era foarte capabil, puternic, înțelept, bun la suflet etc. Dar din cauze complet necunoscute, soția lui i-a dăruit un fiu care se anunța demn de tasu'. Așa că regele amintit s-a și văzut cu un urmaș pe măsură, ceea ce i-a făcut somnul mult mai ușor. Dorind să-l învețe mai bine, i-a mai și dat o provincie pe care s-o conducă și s-o administreze. Fiul, de altfel având un I.Q. destul de ciudat și ridicat, a reușit în foarte scurt timp să transforme respectiva provincie într-una foarte bogată. Nasol a fost că s-a apucat de măgării și a omorât niște oameni nevinovați. De aici somnul liniștit al regelui a luat sfârșit. Război civil, superioritate tactică, toate au dus la stabilirea reședinței regale într-un cort, undeva la marginea principatului. Iată-ne și pe noi, în pielea unui căpitan de oști care trebuie să recucerească imperiul. După cum spuneam, jocul este de tip strategie economico-militară. Problema este că aceste două componente sunt deosebit de intricate. Armata, chiar dacă este scopul final, totuși, de obicei ajunge pe un plan secundar. Ceea ce i se permite jucătorului să facă sunt următoarele: să construiască clădiri și unități, fie meseriași, țărani, tăietori de lemne, mineri etc. (vreo 13 tipuri în total), fie unități militare (vreo 9 tipuri). Cam la acest nivel se reduce posibilitatea de control. Evident, armatele sunt în puterea voastră. Vă dați seama că la o cantitate atât de scăzută de lucruri pe care le puteți face, nu există loc de greșeală.

Tactică vs. Strategie

Așadar, veți începe să construiți. Întâi veți face un Storehouse sau un Schoolhouse. Depinde de misiune. De aici încolo începe nebunia. Vă trebuie șerbi (serfs), adică cei ce fac toate municile de transport și muncitori (laborers) responsabili de construcții. Toți acționează complet independent, se plimbă, caută, mănâncă etc. De aceea, cea de a doua clădire va fi fără îndoială hanul (Inn) de unde toată lumea se va hrăni. Vă recomand ca pe traseul acestor clădiri să aveți un rând dublu sau triplu de străzi, doarece va fi foarte aglomerat și veți sta 10 minute până când o armă va fi transportată de la producător la beneficiar. Și uite, încet, încet, pe măsură ce construiți ferme, ateliere de armament, mine, gatere etc., veți ajunge până la urmă la armată. Aici, fiecare unitate are nevoie de echipament, care se produce în cel puțin trei locuri distincte. Aveți nevoie întâi de un recrut pe care îl faceți la Schoolhouse, de o armură de piele de la altă clădire, de o armă de la altă clădire și uite așa. Ca exemplu, produsul finit numit armură de piele depinde de trei clădiri: de ferme, care produc porumb pentru fermele de porci, care produc piele, care este prelucrată în produs finit în ateliere. Voi puteți, totuși, specifica numărul de armuri pe care îl doriți. La capitolul tactică militară, jocul este destul de bine realizat. Contează foarte mult mișcările pe care le faceți, cum atacați, cum vă folosiți oamenii. Credeți-mă, aici chiar nu contează numărul. Puteți învinge, real, armate și de trei-patru ori mai puternice dacă știți cum să vă coordonați, iar atacurile prin spate sunt absolut devastatoare. Aveți mare grijă să nu creați prea mulți serfs sau laborers pentru că o parte vor sta degeaba și mai trebuie și hrăniți. Apoi, încercați să creați cât mai multe tipuri de hrană pentru că nevoile sunt diferite. Serf-ii și laborer-ii au nevoie de calorii multe, adică vor dori carne, iar armata se va sătura chiar și cu un butoi cu vin. Apropo de armată: nu uitați să-i hrăniți, deoarece nu veți face nimic cu ei flămânzi. Condiția fizică a fiecărui individ de pe hartă vă este arătată în bara de meniu, care, în mod ciudat, este amplasată în stânga și nu în dreapta cum ne-au obișnuit majoritatea RTS-urilor și nu numai.

Oboseală și satisfacție

Cam cu asta te alegi după 1-3 ore la o singură misiune. De altfel, acestea sunt principalele inconveniente ale jocului, chiar dacă producătorii au dorit în mod special acest lucru. Ar fi fost foarte bun un butonaș de „accelerated time" și meniul la locul lui, în dreapta, pentru că este mult mai ergonomic.

Oricum, după câteva zile veți uita cu totul de grafică, de meniu sau de voi, pentru că jocul merită într-adevăr toată atenția. Și asta nu o spun pentru că este pe CD-ul nostru, ci din alte motive mult mai obiective.

Cei care au jucat înțeleg ce vreau să spun. Cei care nu, vor...

Locke

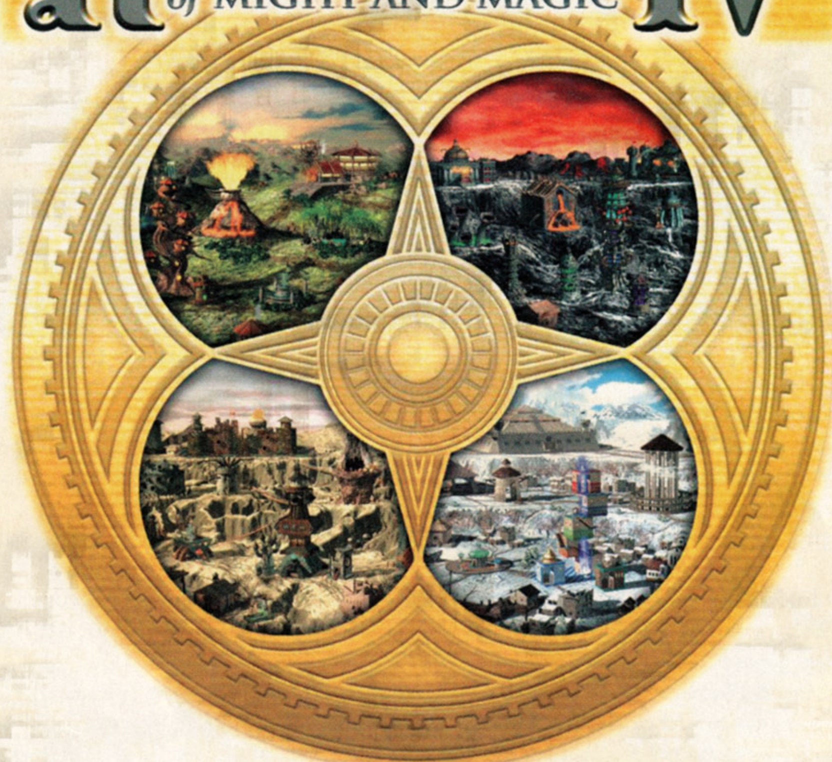
Colecția continuă!

Septerra Core: Legacy of the Creator



Pentru încoronații RPG-urilor

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Knights and Merchants
Gen	Strategie economico-militară
Producător	Joymania Entertainment
Distribuitor	Zuxxez Entertainment AG
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	34 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.zuxxez.com



Se poate ajunge la Grandmaster Combat și Grandmaster Archery fără ca eroul să fie versat și în skill-urile secundare Melee și Magic Resistence. Dacă este posibil, încercați să obțineți nivelul de bază al skill-urilor de la clădirile speciale de pe hartă și din castel, astfel investind experiența câștigată mai mult în îmbunătățirea lor.

Importanța moralului și norocului trupelor a crescut în Heroes IV, ele determinând un număr mai mare de atacuri pe tură și rezistența în luptă. De aceea, pentru eroii „might" se cere cu necesitate avansarea în skill-ul principal Tactics, singurul skill care crește caracteristicile întregului party. Grandmaster Tactics: +5 speed & +6 movement; Grandmaster Offence: +50% Melee & Ranged Attack; Grandmaster Defense: +50% Melee & Ranged Defence; Grandmaster Leadership: +5 morale & +5 luck. Dacă în componența armatei intră unități cu alignment diferit, moralul întregului party va scădea considerabil.

Scouting Skill este important pentru skill-urile secundare Pathfinding și Seamanship. Un rol aparte îl joacă eroul Thief (sau un erou axat mai mult pe Scouting și Stealth), care va reuși să se strecoare în spatele granițelor inamice și să-ți furnizeze informații prețioase despre stadiul de dezvoltare al adversarului. Pentru un Thief, o alternativă notabilă ar fi skill-ul Nobility, din moment ce nu va intra niciodată propriu-zis în luptă.

Probabil doriți să terminați noul TBS de la 3DO...

Pentru ca un party să aibă reale șanse de reușită, ar trebui să aibă în componența sa doi eroi, unul „might" și unul „magic". Chiar dacă evoluția lor va părea mult încetinită, în faza de mijloc a jocului (pe hărți mijlocii și mari) va începe să se facă simțită eficiența lor în luptă. Ambii eroi vor avea abilități complementare și vor reuși să obțină victoria, cu un party mai slab, în fața unuia numeric mai puternic.

Pentru eroii **„might"** (Knight, Archer, Barbarian) sunt importante skill-urile principale Tactics, Combat, Scouting și Nobility, în această ordine. Experiența acumulată nu trebuie irosită pe skill-uri secundare cum ar fi Stealth, Mining, Estates, pentru că scopul principal al acestui tip de erou este de a avantaja componenții armatei în luptă.

Este de preferat ca eroii să se axeze mai mult pe atacul de la distanță, evitând astfel o moarte prematură încă din primele runde ale bătăliei (optarea pentru Archery Skill în detrimentul Melee Skill în faza incipientă a jocului, ca apoi să evolueze unilateral).

	Tactics	Combat	Scouting	Nobility	Life Magic	Order Magic	Death Magic	Chaos Magic	Nature Magic
Tactics	Knight or Death Knight	General	Field Marshal	Lord Commander	Crusader	Illusionist	Reaver	Pyro-mancer	Warden
Combat	General	Barbarian or Archer	Ranger	Warlord	Paladin	Battle Mage	Assasin	Fire-guard	Beast-master
Scouting	Field Marshal	Ranger	Thief	Guild-master	Prophet	Seer	Ninja	Fire Diviner	Bard
Nobility	Lord Commander	Warlord	Guild-master	Lord	Cardinal	Wizard King	Dark Lord	Witch King	Beast Lord
Life Magic	Crusader	Paladin	Prophet	Cardinal	Priest	Monk	Dark Priest	Heretic	Summon-er
Order Magic	Illusionist	Battle Mage	Seer	Wizard King	Monk	Mage	Shadow Mage	Wizard	Enchant-er
Death Magic	Reaver	Assasin	Ninja	Dark Lord	Dark Priest	Shadow Mage	Necro-mancer	Lich	Demono-logist
Chaos Magic	Pyro-mancer	Fireguard	Fire Diviner	Witch King	Heretic	Wizard	Lich	Sorcer-er	Warlock
Nature Magic	Warden	Beast-master	Bard	Beast Lord	Summo-ner	Enchanter	Demono-logist	Warlock	Druid

Combat Formations este o parte a strategiei de luptă ce nu trebuie nici ea neglijată, căutându-se o formație optimă pentru fiecare parte beligerantă și în funcție de tipurile de unități din party (ranged & melee):

Loose formation: este formația standard, fiecare trupă aliniindu-se la o oarecare distanță una față de alta pentru a face mai ineficientă pentru adversar folosirea vrăjilor care afectează o arie largă de câmp de bătălie.

Tight formation: chiar dacă permite protejarea creaturilor cu ranged-attack, face vulnerabilă armata la atacurile ce fac damage pe o arie mai largă.

Square formation: formație ce de obicei are ca scop protejarea unui anumite unități; din păcate, vrăjile gen Fire Ring și Inferno vor afecta mai multe unități.

Pentru eroii **„magic"** este recomandat să nu se meargă pe aceleași skill-uri cu eroul „might", ci exclusiv pe cele magice; pentru început, pe o singură clasă de magie. Pe hărțile mici, eroii „magic" se dezvoltă mai greu, însă pe cele mari vor fi cel mai important personaj al armatei tale.

Dacă jucați cu Nature Magic, vrăjile de tip Summoning vor fi principala armă ofensivă în luptă, deci o să aveți nevoie de un efectiv de trupe mai puțin numeros pentru a câștiga și veți reuși să protejați mai mult unitățile din party, în prima linie intrând unitățile Summoned.

Magic Skills & Spells

Life Magic - vrăji axate pe vindecare și protecție.
Death Magic - vrăji axate pe blesteme și pe Demon Summoning.
Order Magic - vrăji axate pe controlul minții
Chaos Magic - vrăji axate pe puterea distrugătoare a focului.
Nature Magic - vrăji care au la bază puterea naturii și axate pe Summoning

Vrăji mai importante, atât pentru Nature cât și pentru celelalte clase de magie, vor fi cele de tip Mass. O vrajă Level 5 impresionantă ca efect este Dragon Strength (dublează hit points, damage și defence).

În cazul în care jucați cu un erou cu Life Magic, vrăji eficiente sunt Mass Healing și Mass Bless. Cele mai folositoare vrăji de Level 5 sunt Guardian Angel (protejează,în funcție de nivelul eroului, una sau mai multe unități) și Divine Intervention (unitățile primesc mai puțin damage). Se remarcă și existența vrăjilor de tip Ward (Chaos, Death, Nature, Order), care au ca efect dublarea damage-ului față de unitățile respectivului alignment și mărirea rezistenței la atacurile și vrăjile lor cu 50%.

Order Magic: vrăjile cele mai utile sunt Mass Precision, Mass Blur și Mass Slow. De asemenea, aveți la dispoziție și vrăji de tip mind control: Berserk, Blind și Hypnotize. Există o singură vrajă de Level 5: Steal All Enchantments (fură vrăjile benefice de la unitățile inamicului și le distribuie armatei tale).

Chaos Magic: au cele mai distructive vrăji. Vrăjile fie fac damage direct inamicului (Fire Ring, Fire Ball, Implosion) fie măresc abilitățile de luptă ale unităților tale (Bloodfrenzy, Cat Reflexes, Mass Slayer, Mass Misfortune, Mass First Strike). Vrăjile de nivel maxim au nume foarte sugestive: Armageddon, Chain Lightning, Desintegrate.

Death Magic: această clasă de vrăji se ocupă în primul rând cu slăbirea creaturilor adversarului (Mass Curse, Mass Sorrow, Mass Weakness, Plague, Aura of Fear). Grandmaster Death Magic îi va permite eroului să folosească vrăjile de Level 5 Hand of Death (omoară instantaneu un număr de unități în funcție de puterea eroului), Raise Vampires și Sacrifice.

Summon Demon Spells: o categorie aparte de vrăji, care nu vor fi găsite la nici un magic guild. Devin disponibile doar dacă eroul va cunoaște atât Death Magic cât și Nature Magic, iar puterea vrăjilor va depinde de nivelul în care eroul va stăpâni aceste clase de vrăji. La Grandmaster Nature Magic și Grandmaster Demonology (skill-ul secundar care afectează direct puterea lor) va fi disponibilă vraja Summon Devils.

Eroul „magic" trebuie ales în funcție de clasa de magie pe care vă axați. Archmage-ul este de departe cea mai bună alegere, însă dacă vă plac vrăjile Summon, atunci numai Summoner-ul va fi sprijinul de bază al armatei voastre.

Jocul rămâne însă un laborator imens de experimente, la fiecare misiune fiind recomandat să încercați o abordare nouă a bătăliei, pentru că surprizele se vor ține lanț.

Ionutziel

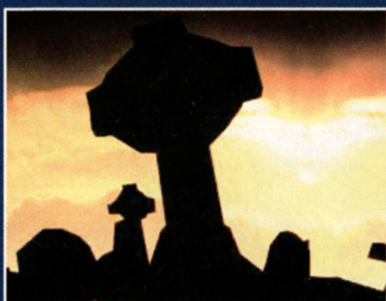
Clasele de eroi și „bunătățile" aferente fiecăreia

Hero Class	Ability/Bonus
Archmage	Este o clasă specială la care un erou poate ajunge doar dacă cunoaște Life, Order, Death și Chaos Magic. Primește un bonus de +20% la efectul tuturor vrăjilor.
Assasin	+ 3 speed & +3 movement.
Bard	+10 luck (maximum).
Battle Mage	Vrăjile Magic Fist și Ice Bolt au un efect mărit cu 20%.
Beast Lord	+20% bonus la Summon Wolf și Summon White Tiger.
Beastmaster	+20% bounus la Summon Wolf.
Cardinal	+5% Resurrection Skill.
Crusader	+10 morale (maximum).
Dark Lord	Când își folosește în luptă atacul melee dă țintei lovite -10 morale (minimum).
Dark Priest	Eroul obține vampiric melee attack, iar pentru fiecare 2 puncte de damage făcute adversarului primește 1 punct la hit points (dacă este rănit).
Demonologist	+50% la toate tipurile de Demons Summoning.
Enchanter	+20% la toate vrăjile de tip Summoning și Illusion.
Field Marshal	+10% melee și range attack pentru toate creaturile din party.
Fire Diviner	+20% la efectul tuturor vrăjilor fire-based.
Fireguard	Fire Resistance, adică este imun la vrăjile fire-based și primește un 1/2 damage de la adversarii cu fire-based attack.
General	+1 morale la toate creaturile din party.
Guildmaster	Stunning melee attack, adversarii amețiți nu mai pot face nici o mișcare timp de o rundă.
Heretic	Are abilitatea de a ignora efectele tuturor vrăjilor de tip Ward.
Illusionist	+20% la efectul vrăjilor de tip Illusion.
Lich	Aging attack, adversarii „îmbătrâniți" primesc -25% Atack Skill, -20% Defense Skill, Speed & Movement -50%.
Lord Commander	+2 morale la toate creaturile din party.
Monk	Chaos Ward (rezistență de 50% la vrăjile Chaos, eroul primind un bonus de +50% Melee & Ranged Defence în lupta cu oponenți Chaos-aligned).
Ninja	Poisonous melee attack.
Paladin	Death Ward (rezistență de 50% la vrăjile Death, eroul primind un bonus de +50% Melee & Ranged Defence în lupta cu oponenți Death-aligned).
Prophet	Spiritual Armour, eroul primește un bonus permanent de +25% la Melee & Ranged Defence.
Pyromancer	Fire Shield (fire damage la fiecare atac în lupta corp la corp).
Ranger	+5 Ranged Attack.
Reaver	Bloodlust (+25% damage în lupta corp la corp).
Seer	Scouting radius +2.
Shadow Mage	Blur (+50% Ranged Defence).
Summoner	Bonus de 20% la Summoning Skill.
Warden	+10% Melee & Ranged Defence la toate creaturile din party.
Warlock	+10 spell points și +1 spell point regeneration rate.
Warlord	+5 Melee Attack.
Witch King	Este o clasă specială, la care un erou poate ajunge doar dacă este inițiat în Chaos Magic, Nobility & Death Magic. Eroul primește Fear Attack.
Wizard	-2 spell points la costul tuturor vrăjilor.
Wizard King	Când își folosește în luptă atacul melee dă țintei lovite -10 luck (minimum).

NEWS

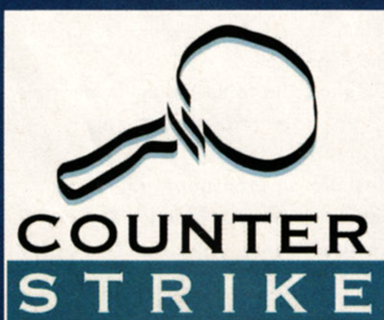
Vampire Slayer

Cu posibilitatea de a fi inspirat din celebrul serial de televiziune pentru copii sub 12 ani, „Buffy, slăietorea de vampiri", acest mod de Half Life, ca să nu existe confuzii, este în primul rând multiplayer şi apoi teamplay. La începutul jocului fiecare este obligat să se ataşeze de una dintre cele două echipe, Vampirii sau Slăietori. Scopul jocului este de slăire reciprocă şi dacă se poate cât mai eficientă, dată fiind situaţia, bineînţeles. Aşa că vor fi puşi faţă în faţă vampirii, care se mişcă mult mai repede şi sar mai mult, şi muritorii de slaieri, care trebuie să folosescă prelungiri de genul shotgun-urilor, mitralierelor şi arbaletelor cu apă sfinţită. Despre el găsiţi altele pe www.buffy.com.



Fusion Pack 6.5

Games Fusion a lansat un update pentru Fusion Pack-ul lor de Counter Strike, ce conţine noi adiţii şi înlocuiri ale unor elemente de joc. Printre acestea se numără eliminarea VGUI Menu Graphics, datorită instabilităţii codului, înlocuirea modelelor Counter Terrorists (GIGN, GSG9, SAS, URBAN), precum şi a modelelor de arme Terrorists (FN57 şi P90) cu unele noi şi mult mai reale. Pentru informaţii suplimentare consultaţi www.games-fusion.net





BUZZY BOTS

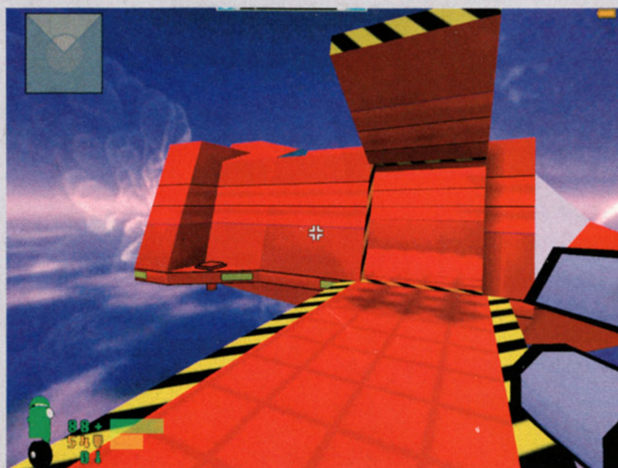
Robo Roşii se răzbună

Într-un număr al revistei vă vorbeam despre un mod de Half-Life un pic mai ciudat. Era vorba de un mod exclusiv multiplayer în care pe o anumită altă planetă, cea a Buzzy-Bots-ilor, lucrurile au luat o întorsătură destul de neplăcută. Mai exact, o grămadă de roboţei de diferite culori trăiau liniştiţi şi, mai ales, împreună, fără grija zilei de mâine sau a lubrifianţilor sintetici.

Într-o zi absolut normală, în sensul de „ca toate celelalte", nişte misterioşi „shrunks" au coborât pe planetă şi au rămas gripaţi când au văzut tehnologia avansată a Buzzy-ilor. Profitând de nevinovăţia prietenoşilor băştinaşi, aceşti shrunk au început să modifice codul genetic al roboţeilor, deschizând astfel o fabrică de conserve şi unelte agricole. În mod ciudat, acest lucru a dus la apariţia instinctelor de violenţă şi a ruginei în rândul paşnicelor produse finite ale mecanicii fine. Cu timpul, haosul a cuprins lumea robotică, iar ostilităţile au dus la crearea unor situaţii limită. Atât de departe s-a ajuns încât nici lor nu le mai venea să creadă, aşa că oricum nu mai conta. Roboţii au început să se lupte între ei, roşu contra albastru, pentru că le plăcea.

Cum?

Păi, în primul rând instalaţi Beta-ul care e perfect funcţional, undeva unde aveţi reţea. Apoi veţi fi nevoiţi să alegeţi o hartă. Acestea, precum şi restul modului, sunt făcute în stil desene animate, pentru că, având în vedere povestea de mai sus, nu se putea altfel. Obiecti-



Pe staţia orbitală, cred...



Un „shrunk" piramidal atacă!

vele de atins sunt de două tipuri. Fie trebuie să găsiți un super microcip pe care trebuie să-l furați și să-l duceți la voi în bază, fie trebuie să distrugeți transmițătorul echipei adverse pentru a scăpa de planeta aia nasoală. Astfel veți fi introduși în cadrul ansamblului hărții unde va trebui să alegeți una dintre cele... trei culori: roșu sau albastru.

Următorul meniu vă va pune în dificila poziție de a mai lua o decizie: ce tip de robobobo să-mi aleg? Să fie Trooper-ul, să fie Spy-ul, să fie Bomber-ul, Guardian-ul sau Runner-ul? Păi, Trooper-ul e mediu la toate – putere de foc medie, sănătate medie, viteză medie. Spy-ul e foarte slab la toate, dar zboară și nu scoate nici un zgomot. Bomber-ul este specialist în... cartofi prăjiți în untură, bineînțeles. Guardian-ul este cel mai puternic, dar are dezavantajul vitezei foarte scăzute, iar Runner-ul are probleme cu nervii și ciocolata. Practic, există roboți pentru toate gusturile.

Fugă sau moarte

Cam asta este dilema în care ești pus ori de câte ori joci. Să luăm exemplul unei hărți cu antene parabolice care trebuie distruse. Tentația inițială este aceea de a alerga spre baza adversă și de a ucide orice seamănă a metal. O faci o dată, o faci de două ori, până când îți aduci aminte că scopul jocului este un pic diferit. Așa că alergi în disperare și încerci să arunci în aer antena adversarului, dacă se poate înaintea lui. După ce ai atins acest obiectiv, vei observa că în stânga va apărea un meniu prin care ți se oferă posibilitatea să-ți faci un upgrade la viteză, armură sau putere de foc. Ce să fie? După ce am luat bătaie de câteva ori, am observat că cel mai eficient dintre toate este cel de viteză.

Ajungi la un moment dat să te miști atât de repede încât nu te mai poți mișca, dar întotdeauna vei activa mult mai repede explozibilul adversarului, ceea ce îți va aduce un nou upgrade. Atenție, dacă muriți veți fi respondați, însă toate upgrade-urile dispar. Vă vorbeam la un moment dat despre misterioșii shrunk. Ei bine, nici ei nu lipsesc de pe hărți și fac viața grea ambelor echipe. Sunt de trei tipuri: Bahl, un fel de bilă care te curentează și are o obsesie în a te arunca de la înălțime, Pyra, o piramidă care emite sunete de frecvență joasă ce distrug sănătatea robotului și un cub, Qbe, care, atunci când te vede, te izbește de nu mai știi de unde să te aduni.

Robotismul

Părerea mea referitoare la acest mod este că merită jucat. Chiar dacă este cel mai idiot MOD pe care l-am văzut până acum, totuși are o grămadă de feeling și îți induce o stare pozitivă. Dovada calității este și faptul că în lumea Internetului din vest a avut un succes enorm.

Există deja o serie de servere pe care se joacă, de unde vă puteți lua hărți și chiar boți. Un lucru foarte interesenat de spus ar fi acela că echipa care a făcut MOD-ul este angajată în cadrul Pentagonului și se ocupă cu fabricarea de boți profesionali pentru antrenamentul trupelor americane.

Așa că înțelegeți faptul că MOD-ul este creat de profesioniști, ceea ce nu înseamnă că nu are bug-uri. Probabil cel mai mare dintre toate este acela de concepția hărților de tip „distruge antena". Se ajunge la un moment dat ca, dacă sunt puțini jucători pe hartă, jocul să denatureze într-o fugă continuă, armele nemaiavând nici un rost, deoarece echipele se vor ignora cu totul, scopul fiind să activezi înaintea celuilalt antena. De aceea, vă recomand hărțile cu microcipuri. Acolo se ajunge într-adevăr la conflicte serioase.

Locke

ON-LINE www.buzzybots.dk





Îi nimeresc, sigur...

NEWS

The Third Reich

Cel de al treilea amintit mai sus este o conversie totală pentru Unreal Tournament, creată de Epic Games. Este atât singleplayer, deoarece conține aproximativ 6 campanii, cât și multiplayer. Producătorii s-au axat în principal pe partea de multi- și pe o redare cât mai fidelă a atmosferei specific melancolice din Al Doilea Război Mondial. Practic, el va conține modele specifice, arme specifice, o coloană sonoră originală, plus condiții special create pentru oricine dispune de un modem de 28.8 Kb/s. Informații suplimentare pe www.planetunreal.com/thirdreich/links/links.shtml.



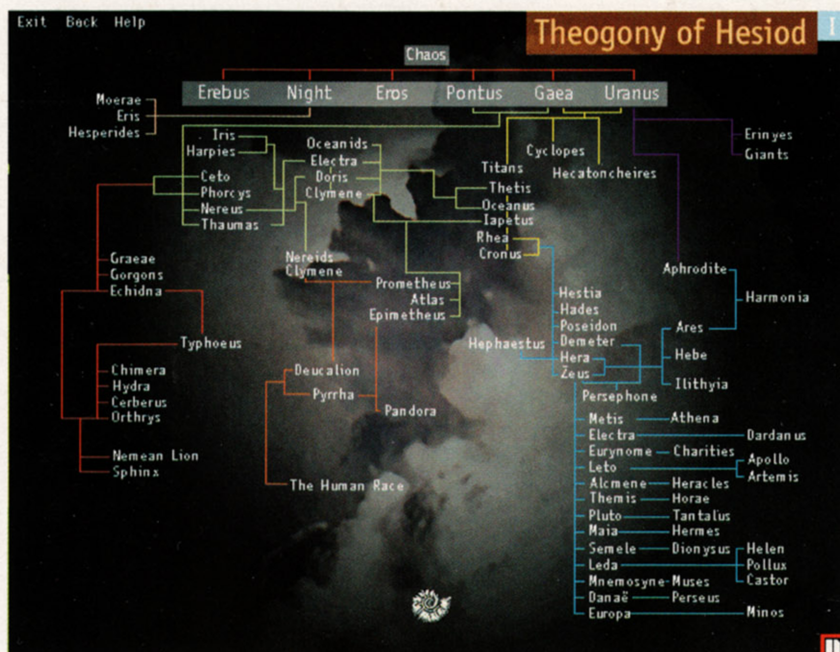
Spider

Spider este o conversie totală de Quake III Arena având ca scop final un 3D Action/Adventure cu păianjeni. MOD-ul oferă o cantitate impresionantă de modalități de joc, adică în jur de 5 tipuri, de la modul simplu de tip deathmatch până la moduri mult mai complicate de tipul Web Slinger Mode. În general, acest MOD este în așa fel conceput încât oferă libertate totală de acțiune, de altfel destul de periculoasă din cauza grijii cu care a fost implementată fizica. Informații mult mai detaliate se găsesc pe spidermantc.fragoff.net/rele.shtml.

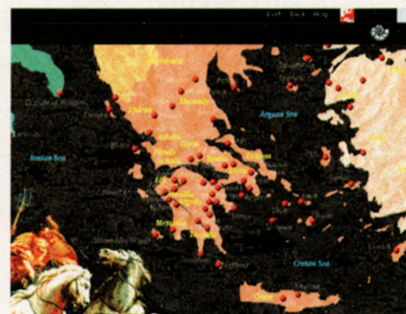


Greek & Roman Mythology

Dacă vreți să vă lămuriți cum stau lucrurile cu zeii







Sincer să vă spun, nu sunt unul din cei mai citiți oameni pe care i-am cunoscut. Ba chiar sărmana brumă de cultură pe care am reușit să o strâng pe sub cutele creierului meu (acelea de le spune circumvoluțiuni), și aceea e cam străvezie - adică nu tu nume, nu tu date, nu tu locuri. Memoria nu mă prea ajută, iar asta pentru că nici eu nu am ajutat-o vreodată pe ea (da, mamă, știu că ar fi trebuit să învăț pe de rost toate poeziile acelea, atunci, demult, și ar fi trebuit să-mi iau și lecitina la timp, dar...).

Acestea fiind spuse, vă dați seama că din „Legendele Olimpului" a lui Alexandru Mitru am rămas numai cu vagi impresii și cu o admirație nețărmurită pentru... pentru cine?, mă-sa de treabă!, iar nu-mi aduc aminte,... cine naiba era ăla care-mi plăcea mie?... era un individ meseriaș, un fel de minitehnicus mitologic, ăla cu focul, cu „P" parcă îl cheamă, a dat în icter mecanic pe nu știu ce munte... asta e, nu-mi amintesc, nu-mi mai rămâne decât să dau un Alt-Tab și să apelez la aplicația pe care o rulam în spatele Word-ului.

Buun, deci, intru în secțiunea „Gods" și dau clic chiar pe grupul statuar din centrul ferestrei. Hopa, se deschide o altă fereastră cu numele „Teogonia după Hesiod". Așa, carevasăzică, acesta ar fi echivalentul unui fel de arbore genealogic care descrie care a născut pe cine, și împreună cu cine a elaborat urmașul sau urmașa. Ăăăă, cu „P", mdaaaa, parcă, să fie Poseidon? Ia să vedem... un clic, se deschide o altă fereastră din secțiunea Gods: „The son of Cronus and Rhea, Poseidon (Neptune to the Romans) was one of the Olympians, equal to Zeus in dignity, if not power..." nu, nu era ăsta, în primul rând nu era zeu, era ceva mai mic în schema de personal, un fel de subaltern mai al dracului, care aruncă bomba să-i taie elefantului trompa. Ia să ne mai uităm în Teogonie, tot la d-ăștia cu „P" (the „P" word, huh?), deci Pollux - se deschide o fereastră, „Gods, Heroes and Monsters", un fel de dicționar: „One of the Dioscuri, the brother of Castor whose adventures he shared...". Nu, nici ăsta nu e. Nu-i nimic, mai căutăm în Teogonie - Pyrrha nu e, Persephone nu, Pluto sau Pandora nici atât, ce să mai zic de Phorcys, a, ia te uită, l-am găsit, e nea Prometeu!!

Faină treabă, pe bune, CD-ul ăsta de-i zice „Greek & Roman Mythology". În primul rând mi-a lămurit o grămadă de nedumeriri în ce privește relațiile dintre zei, dintre zei și monștri, dintre zei și semizei, dintre monștri și semizei, dintre oameni și zei, dintre oameni și semizei, dintre oameni și monștri, dintre oameni și oameni, dintre... Adică, la varza care era în capul meu în ce privește mitologia greacă, era și cazul să pun o ordine. La stabilirea căreia nu ajută numai tabloul Teogoniei lui Hesiod, ci și secțiunea dedicată în întregime zeilor, și în care, foarte interesant, puteți găsi la fiecare zeu în parte și o listă a mențiunilor acestuia în literatura clasică greacă sau romană. Apoi, parcelate pe zei, se află într-o secțiune specială, fix 35 de mituri, toate scrise dar și povestite într-o engleză impecabilă, clară, răspicată, și suficient de simplă ca să fie utilă și celor care doresc să deprindă această limbă.

Și pentru că toate acestea nu erau suficiente pentru a contura mitologia clasică, veți găsi pe CD-ul „Greek & Roman Mythology" ceva ce nu putea să lipsească cu nici un chip: marile călătorii ale mitologiei clasice. Avem patru astfel de „voiaje": al lui Ulysse, al lui Enea, al Argonauților și periplul lui Hercule cu muncile aferente. Fiecare stație a acestor călătorii este rezumată, și în perfectă legătură cu harta zonei mediteraneene. De fapt, o secțiune întreagă a acestui CD este dedicată geografiei reale în care sunt localizate evenimentele mitice.

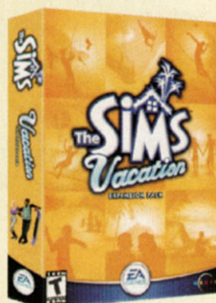
Foarte inspirată este prezentarea grafică a „Greek & Roman Mythology", cu imagini din picturi sau cu sculpturi celebre ce au ca subiect teme mitologice. Practic, am descoperit că la subiectul potrivit se află și imaginea potrivită. De aceea, spun că nu doar de mare, mare folos pentru mine a fost acest CD, „Greek & Roman Mythology", ci și de plăcută petrecere a timpului am avut parte cu el. Asta ca să nu mai vorbim de faptul că mi-a oferit, la modul cel mai propriu, un hyperlink către zei...

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	GSP Ltd.
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3306351
ON-LINE	www.gsp.cc

Tombola LEVEL şi





Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un simulator excelent: The Sims - Vacation.

1 De partea cui lupţi în Operation Flashpoint Gold Edition?

a) americani b) germani c) afgani

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi

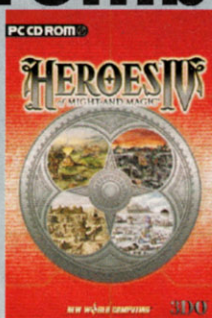


Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

5/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc de referinţă: Heroes of Might and Magic IV.

1 Ce joc a pus bazele seriei Heroes of Might and Magic?

a) X-Com b) King's Bounty c) Castle Master

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

5/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER®



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: **Thrustmaster Digital 2 Gamepad.**

1 Câte taste are dispozitivul Thrustmatster Tacticalboard?

a) 10 b) 30 c) 40

Găsiţi răspunsul în articolul despre Thrustmaster Tacticalboard din acest număr.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

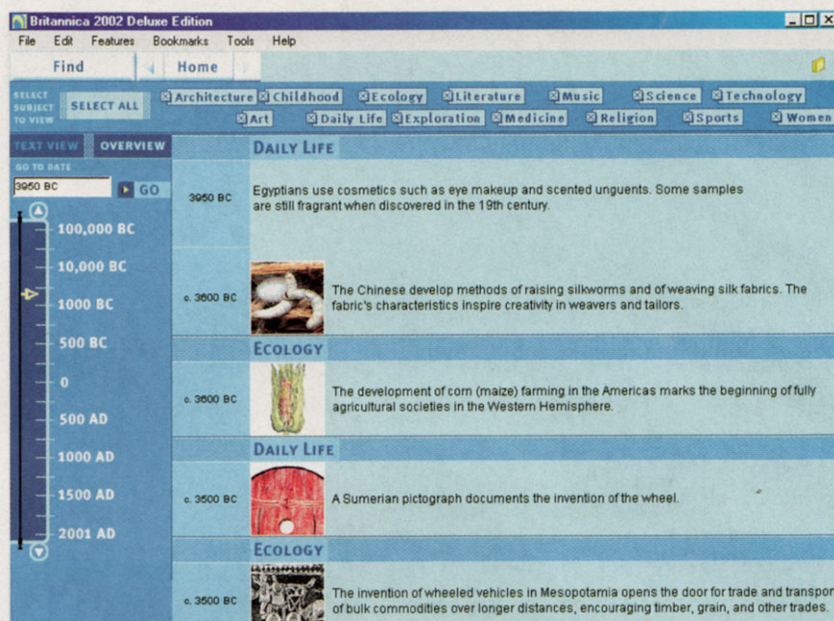
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

5/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Encyclopaedia Britannica 2002

Dacă vrei să știi.



Poate vă amintiți, nu de mult am făcut un review al ediției din 2001 a Enciclopediei Britannica. Acolo, plin de revoltă, țipam ca din gură de șarpe la vederea unor ușoare inadvertențe privind istoria noastră. Imediat după acest review, am făcut un altul, de data asta la Encarta. Măi, fraților, păi, față de aberațiile pe care le-am găsit despre România în Encarta, vă rog să mă credeți că Enciclopedia Britannica m-a convins că este într-adevăr ceea ce ne comunică și numele ei: o enciclopedie adevărată. La o atentă re-lecturare a materialului despre noi din Enciclopedia Britannica am ajuns la concluzia că elementele discutabile se supun foarte bine unui anume subiectivism, de care putem da dovadă fiecare din noi, fără a ne pierde ținuta academică sau științifică (acolo unde este cazul).

De aceea, absolut fermecat de cele două CD-uri pline de informație „pe bune”, de peste 11.300 de imagini de o calitate excelentă, de 1300 de hărți, de secvențe video însumând peste o oră de material filmat, de peste 105 animații (unele interactive) și de dicționarul Merriam-Webster inclus (200.000 de cuvinte), dar și de extraordinara integrare în www (peste 300.000 de link-uri!!), nu-mi rămâne decât să vă recomand această minunată sursă de cunoaștere care este Encyclopaedia Britannica 2002. Vă atrag atenția, însă, că există două ediții ale acesteia – Deluxe Edition CD-ROM și DVD-ROM Edition.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Britannica
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel.	01-3302375
ON-LINE	www.britannica.com

Babyz

De la experimentele pe câini și pisici se trece acum la oameni.



Ho-ho, nu vă speriați, nu urmează un articol de înfierare a nu știu cărei aberații sau nemernicii software. E vorba doar despre o clonă a vestitelor Catz și Dogz, jocuri de tip Tamagochi pentru PC. Mă rog, întrebarea pe care, totuși, mi-am pus-o este cât de adecvată este „clonarea” unui astfel de joc pe oameni...

În primul rând, exact precum la Catz și Dogz, ți se oferă o mulțime de bebeluși din care îl poți înfia pe cel care ți se pare mai adecvat pentru a-ți popula ecranul. Sunt 15 astfel de mini-oameni din care îl poți alege pe cel dorit și toți sunt diferiți nu doar prin culoare (mie îmi place îndeosebi cel turcoaz; glumeam...) ci și prin mărime, formă, textură și greutate (cred că glumesc din nou). Producătorii afirmă că bebelușii ar diferi și prin comportament și că ar avea chiar feluri de a „gândi” diferite.

În pachetul Babyz se află și un microfon, deoarece copchilașilor li se poate vorbi, în așa fel încât chiar să învețe la rândul lor a șprehăi, evident, la un mod foarte simplist.

De altfel, producătorii ne recomandă să ne rezumăm la comenzi și exprimări alcătuite dintr-un singur cuvânt, pentru că propozițiile sunt prea mult pentru capacitatea de înțelegere a AI-ului și a engine-ului IBM de recunoaștere vocală.

Bebelușilor le sunt destinate 7 „scene” în care pot evolua, toate aflate într-o casă dotată cu tot ceea ce este necesar educației – sunt acolo cărți de colorat, instrumente muzicale, jucării mii și mii, dar și păpică pentru cei mici sau hăinuțe, precum și indispensabilii pamperși. Ceea ce m-a amuzat ușor este accentul pe care producătorii îl pun în manualul CD-lui Babyz pe faptul că aceștia trebuie să învețe să-și împartă jucăriile cu alții (obsesia educației occidentale: share, share...).

Una peste alta, pachetul Babyz mi se pare interesant, mai ales că bebelușii nu pot fi educați cu nuiaua, ci doar cu vorba bună, ceea ce este cel puțin nepotrivit cu situația din realitate. Apoi, nu îndrăznesc să mă gândesc ce s-ar întâmpla cu bebelușii dacă nu le mai dai de papa. Dau în inaniție sau îmi bat obrazul semnificativ? Eu n-am avut inimă să fac acest experiment.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Mindscape Entertainment
Ofertant	Ubi Soft
Tel.	01-2316769
ON-LINE	www.babyz.net





THE PRECURSOR LEGACY

O adevărată legendă

Aceia dintre voi care sunt familiarizați cu jocurile de pe console (în special cele de pe PlayStation) trebuie că au auzit măcar o dată de Crash Bandicoot. Crash a reprezentat unul dintre marile succese de pe PlayStation, o serie care cuprinde 4 jocuri ce s-au vândut în mai mult de 20 de milioane de exemplare.

Prin primul lor joc pentru PlayStation 2, cei de la Naughty Dog încearcă să reediteze succesul pe care l-au avut cu Crash Bandicoot, reluând aceeași formulă de succes: personaje puternice și un gameplay simplu și incitant. Din fericire pentru noi și pentru ei, producătorii au reușit să scoată pe piață un joc ce întrece toate așteptările.

Prietenul meu, Daxter

Jak and Daxter: The Precursor Legacy reușește să recreeze aceeași atmosferă plăcută specifică oricărui film Disney și adaugă în același timp o picătură (chiar mai mult) de umor în genul Monkey Island. Jocul începe cu un filmuleț în care Jak și Daxter (doi buni prieteni), ignorând sfaturile bătrânului satului, Samos, pornesc spre Misty Island pentru a explora niște ruine. Norocoși cum sunt, cei doi nu numai că dau peste o mică armată de Lurkeri și află de un complot mârșav ce are ca scop distrugerea lumii, dar Jak mai și reușește să îl arunce (din greșeală, desigur) pe Daxter într-o substanță numită Dark Eco.

Drept urmare, Daxter este transformat într-un fel de rozător păros ce seamănă a iepure, dar nu e. Cei doi prieteni pornesc astfel în căutarea unui antidot care să îl readucă pe Daxter la înfățișarea lui inițială și, desigur, să împiedice planul mârșav pe care tocmai îl descoperiseră.

Ceea ce impresionează încă din primul moment pe oricine are șansa de a arunca o privire asupra jocului este grafica extraordinară.





Şi nu glumesc. Jocul nu numai că foloseşte la maxim capacităţile PS2-ului, dar o face cu stil. Insule tropicale, munţi înzăpeziţi, vulcani în flăcări sunt doar câteva din zonele pe care le vei avea de explorat... şi parcă nici un joc de pe PS2 nu a arătat chiar atât de bine până acum. Şi dacă ar fi numai atât... dar atenţia la detaliu este impresionantă, iar animaţiile personajelor rivalizează cu orice film Disney lansat vreodată.

Buuun... deci e frumos şi detaliat. Dar cu ce preţ? Veţi fi surprinşi să aflaţi că în Jak and Daxter nu există timpi de încărcare. DELOC! Dacă vă veţi găsi vreodată (în joc, desigur) pe un pisc de munte, aruncaţi o privire în jur. Veţi putea cuprinde cu privirea atât unele niveluri de care aţi trecut, cât şi unele la care nu aţi ajuns încă. Şi toate reprezentate complet 3D, la detaliu maxim. Acum... dacă cei de la Naughty Dog ar împărtăşi secretul ce stă în spatele acestui fantastic engine, cred că toată lumea ar fi mult mai fericită.

Jak and Daxter este un joc de platformă, un jump&run combinat cu genul de adventure specific consolelor. Scopul declarat al celor doi eroi ai noştri este acela de a strânge 101 power orbs din întreaga lume... o, vai! să aruncăm cât colo maşina şi casa, a venit momentul să renunţăm la vacanţa aia în Tahiti... avem de cules nişte bile!!!

Pare simplu şi copilăresc, dar modurile în care obţii acele „bile" sunt atât de diversificate, originale şi reuşesc să implice jucătorul într-un asemenea hal încât mai, mai că îţi vine să renunţi la Tahiti-ul ăla. Pornind de la mini-game-uri în care trebuie să prinzi peşti pentru un pescar ratat până la traversarea în zbor a unui canion şi aducerea pe calea cea dreaptă a unor vaci (o, daaaa!), jocul nu te lasă nici un moment fără zâmbet pe buze şi ţi-e tare greu să laşi controlerul din mână.

Jak and Daxter este unul dintre puţinele jocuri pe care nu am nici o reţinere să îl recomand oricui are acces la un PlayStation 2... pentru cele 15-20 de ore cât te ţine lipit de televizor, pentru personajele atât de pitoreşti, pentru gameplay-ul de calitate şi grafica superioară oricărui joc PS2 de până acum.

Mitza



Nume: Samos
Calităţi: Bătrânul satului, ceea ce implică o înţelepciune ieşită din comun... sau nu
Ce îi place: Să îşi arate superioritatea faţă de Jak şi Daxter
Ce nu: Fiind un înţelept, afirmă că el nu urăşte pe nimeni şi nimic. Desigur, minte...



Nume: Daxter
Calităţi: Umor... plus că statura îl ajută în fugile ruşinoase, dar sănătoase
Ce îi place: Keira, dar degeaba
Ce nu: Dark Eco



Nume: Keira
Calităţi: Mecanic înăscut
Ce îi place: Florile roz şi bărbaţii romantici, se pare...
Ce nu: Daxter, dar degeaba



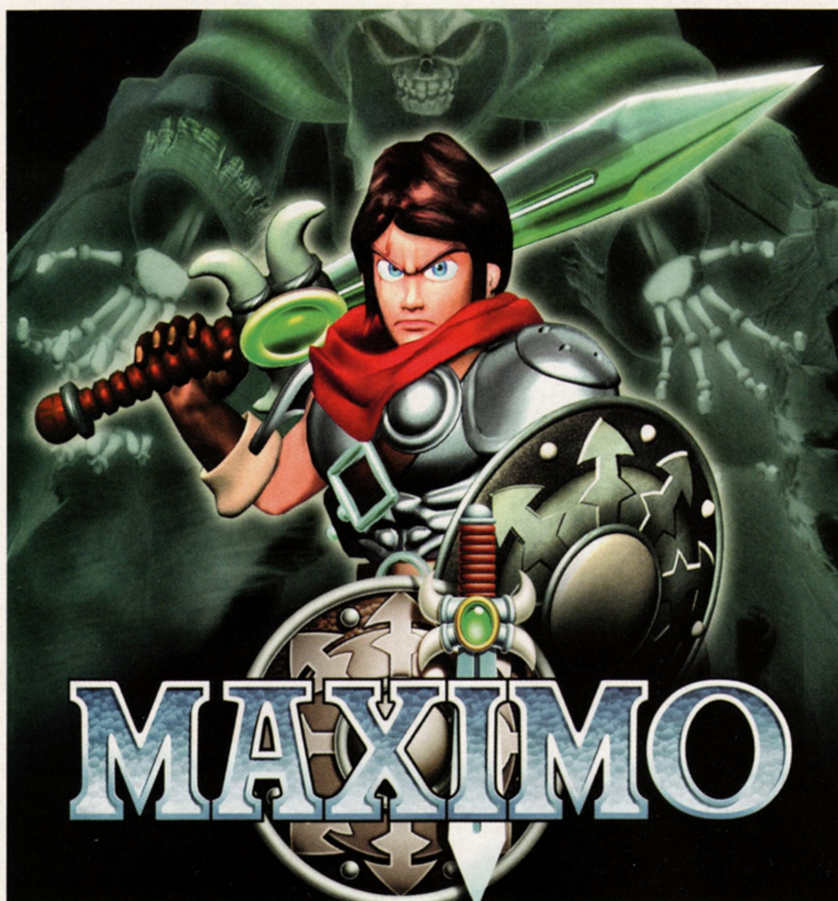
Nume: Jak
Calităţi: Curajos şi loial... plus că are o frizură de erou
Ce îi place: Power Orbs-urile... toate cele 101
Ce nu: Samos, e prea înfumurat

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Jak and Daxter
Producător	Naughty Dog
Ofertant:	Sony Overseas Tel: 01-2244710









Războinicul aflat în căutarea călcâiului lui Achille

Maximo este un joc. Un joc pentru PS2 cum mai există alte mii pe această lume, în genul jump&run, pe care consolele reușesc atât de bine să-l mențină în viață. Dar Maximo nu este un joc oarecare, deoarece personajul principal este Maximo. Băiatul acesta este un războinic cum nu s-a mai văzut. Nu degeaba i se spune Maximo. Și povestea lui nu este una normală. Maximo are de rezolvat probleme destul de grave, cum nici unul dintre noi nu și-a închipuit până acum. Povestea lui pare a fi un basm, dar ascultați-mă pe mine: basmul nu are nimic de-a face cu viața lui Maximo.

O viață ca-n basme

Totuși... Când a făcut primii pași în viață, Maximo a primit o pereche de chiloți cu inimioare roșii. Îi veneau atât de bine și îi plăceau atât de mult, încât băiatul nostru s-a hotărât să nu-i mai dea jos niciodată. Tot atunci a mai primit și o sabie și un scut. Ei, închipuiți-vă acum că, oriunde te-ai întâlni cu el, eroul va avea cu siguranță atât sabia, scutul, cât și chiloțeii. Dar, cum a călătorit în întreaga lume și cum a purtat zeci de războaie, a trebuit să mai pună ceva haine pe el. Acestea nu sunt haine normale, ci sunt tot felul de zale, armuri, coifuri etc. Și cum, prin bătălii, accesoriile se mai distrug la loviturile inamicilor, se întâmplă ca eroul nostru să mai rămână fără ele până găsește altele. Nu-i de mirare atunci că îl vom vedea luptând-se cu zeci de inamici numai cu chiloțeii cu inimioare roșii pe el. Și nu-i de mirare că mai și moare în astfel de situații, deoarece un chilot nu-ți protejează tot corpul împotriva loviturilor.

Cu sau fără chiloți, eroul nostru a fost destinat să ducă o viață aventuroasă și să aibă și o iubită. Sophia, căci despre ea este vorba, îl iubea și ea ca în telenovela de mare succes „Dragoste de cățel". Maximo avea și un prieten și sfetnic de mare nădejde - Achille, care a profitat de plecarea lui Maximo într-un conflict îndepărtat pentru a-i uzurpa tronul și a se însura cu iubita eroului (la fel cum a făcut și Juan Luiz în telenovela sus-amintită, când i-a furat-o lui Juan Carlos pe Milagros și a dus-o la Mala Mujer). Glia patriei sale era acum blestemată și tot felul de zombie, fantome, schelete i se pun în cale. Consiliul statului, format din patru vrăjitori, a fost îndepărtat, aceștia fiind acum închiși în patru turnuri.

Răul rege Achille îl așteaptă pe Băiatul cu chiloței și îl ucide. Aici ar trebui să se termine orice poveste de bun gust, dar mai intervine și...

Moartea

Moartea este cea care îl readuce pe Maximo la viață și promite să o mai facă atât timp cât acesta va avea o anumită monedă asupra lui. Moartea era nemulțumită de Achille pentru că, prin puterile malefice, readucea morții la viață, lăsând-o fără ocupație. Acest amănunt cred că este cea mai solidă bază a intrigii. Apoi, spuneți-mi și voi cum v-ați simți să fiți Moartea și să șomați pentru că un rege amărât s-a hotărât să-și facă oaste din morții voștri. Eroul nostru pornește atunci la eliberarea vrăjitorilor, salvarea Sophiei și înfrângerea lui Achille.

Jocul este realizat cu o grafică de PS 2 (cred că am spus destule despre grafică: detalii, animații, mișcări etc.). Realizatorii și-au dat seama că, pentru a garanta succesul





Maximo

Maximo as a warrior has few equals!

When Maximo returns from the dead he is armed with his basic abilities, his trusty sword, an iron shield, three lives and one Death Coin. This is all he needs to start his quest!

When fully equipped with all the abilities and enchantments found throughout the lands, his powers match those of Achille himself! That is what Achille fears most of all!



The Grim Reaper

After Achille kills Maximo, Maximo finds himself in Limbo. There, the Grim Reaper comes to Maximo with a proposition.

Grim will return Maximo to the mortal realm if he can gather the spirits freed by Achille's drill.

Without the spirits of the dead, Grim is out of a job!



jocului, vor trebui să mai schimbe câte un pic din ceea ce un astfel de joc are de oferit, astfel că au introdus foarte mult umor. Mişcarea eroului este una tâmpă, cu chiloţeii fluturând într-o parte şi alta. Pe parcurs vor fi monede de aur pe care va fi bine să le adunăm. Cu banii strânşi putem cumpăra armură sau diferite obiecte ce ne vor creşte puterile. Există anumite mişcări pe care eroul trebuie să le înveţe şi care îi vor rămâne cunoscute chiar dacă moare. Sunt altele însă pe care le pierdem prin moarte. Pe drum vom mai găsi şi cufere pe care le deschidem cu o lovitură de picior şi care au tot felul de bunătăţi înăuntru. Acestea se pot transforma însă într-o gură urişă, flămândă, care se va repezi îndată să vă refacă tivul la chiloţi. De asemenea, tot felul de obiecte ne vor oferi upgrade-uri la arme.

Drumul din joc este plin la tot pasul de capcane. Având în vedere că este un teren ostil va exista întotdeauna pericolul să se prăbuşească sau să se ridice în faţa voastră, blocându-vă accesul. Salturile vor fi arma voastră principală. Puteţi salva pe parcursul nivelurilor în anumite zone numite Checkpoint (loc care s-a păstrat neatins de mâinile murdare ale lui Achille).

Posesorilor de PlayStation2 le urez succes în găsirea călcâiului lui Achille şi să aibă o viaţă lungă şi fericită alături de Sophia, care, apropo, arată destul de bine, având în vedere condiţiile pe care i le-a oferit maleficul rege.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Maximo
Producător	Capcom
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505
Consolă PS2 oferită de Best Computers	

Câştigătorii lunii martie



3

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul „Medal of Honor: Allied Assault" a fost câştigat de către Dragomir George din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Evil Islands a fost câştigat de către Tomoşoiu Paul din Călăraşi.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Crusader a fost câştigat de către Filip Ioan din Deva.

LEVEL şi Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Monsters Inc. Scare Island" următorilor: Neţtan Lucian (Cluj), Herchi Ştefan (Oradea), Pop Alexandru Leonard (Baia Mare), Arian Dan (Deva), Ştirboiu Alexandru (Argeş), Morar Emilian (Târnăveni), Tărbujaru Cristian (Vâlcea), Căpăţînă Victor (Agigea), Lolea Mihai (Craiova) şi Neacşu Raluca-Silvana (Simeria).

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie la 068-415158 sau să ne contacteze prin fax la 068-418728.



Thrustmaster Tacticalboard ■ DVD Remote Control ■ Thrustmaster FireStorm Wireless ■ Genius Speed Wheel Genius MaxFighter F33 D ■ Safeway Internet Communication Modem ■ Safeway External USB Modem Safeway Modem PCI ■ Mustek BearPaw 1200 ■ Mustek gSm@rt Mini ■ Internet 4D Trackball ScrollTrack A4Tech ScrollTrack 4D ■ A4Tech ScrollTrack WT9 Serial

Thrustmaster Tacticalboard



Tactica, acesta este cuvântul pe care s-au bazat cei de la Thrustmaster în momentul în care au conceput acest produs. Nu este nimic altceva decât un model „special" de tastatură adaptată pentru „one hand only usage". Cu o mână pe mouse şi cu cealaltă pe acest dispozitiv, puteţi fi de neînvins în orice joc de tip TBS sau FPS. Dacă stai să te gândeşti, începi să realizezi câtă putere de control ai doar într-o singură mână. Tactical board-ul are peste 40 de taste special poziţionate pentru a avea un control cât mai comod şi uşor asupra lor. De asemenea, el se poate ajusta exact pe măsura palmei fiecărui jucător, astfel încât să se potrivească ca o mănuşă. Tastele sunt special grupate în mai multe categorii: 4 direction keys, 7 thumb keys, 9 quick action keys, 22 advanced features keys şi 1 „escape" button. Pad-ul se poate şi el ajusta în funţie de înălţimea scaunului fiecăruia, iar pe suprafaţa acestuia se găseşte un gel siliconic, excelent pentru un confort sporit.



Principiul de funcţionare este foarte simplu. Se conectează Tacticalboard-ul la un port USB, se instalează driverele, iar cu ajutorul softului Thrustmapper, ce conţine un set de taste predefinite pentru fiecare joc în parte, se poate juca fără probleme. În cazul în care doriţi să modificaţi diferiţi parametri, tot aici trebuie să umblaţi. Pentru celelate jocuri ce nu sunt trecute pe listă se pot face setări personalizate. Modul de acţionare este simplu. Fiecărui buton de pe Tacticalboard i se poate conferi funcţia unui buton de pe tastatură. Evident, şi acest mod de echivalare poate fi foarte simplu modificat. Pentru aceia dintre dumneavoastră care doresc să comunice cu ceilalţi parteneri de joc cu ajutorul unui microfon se pot folosi şi aici tastele funcţionale din partea stângă. În acest fel poţi să joci rolul unei telefoniste de profesie ☺. Se poate alege modul de adresare atât întregii echipe cât şi unui mic grup de jucători din ea. Sistemul minim necesar este un computer dotat cu un procesor Pentium la 133 MHz, cu orice sistem de operare Windows, iar pentru a folosi şi comunicarea vocală este necesară instalarea DirectX 8.0 sau mai nou.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România
Tel	01-2316769
Preţ	52,50 USD (fără TVA)

DVD Remote Control

Acest dispozitiv se adresează exclusiv posesorilor de console Sony Playstation2. Este cunoscut faptul că aceste modele de console au incorporată și tehnologia discurilor DVD. Acest lucru face ca și pe acest aparat să poată fi vizionate filme în format digital, la aceeași calitate ca a unui Player DVD. Spre deosebire de un player standard ce conține și o telecomandă pentru diverse funcții, un PS2 nu conține așa ceva. Tot răul spre bine, odată cu apariția acestui „remote" produs de Thrustmaster. Cu un design cam colțuros, dar destul de robust, această telecomandă își face treaba de minune. Ea are implementate toate funcțiile elementare ale unui DVD și CD Player, la care se adaugă și câteva butoane cu funcții speciale ce permit browsing-ul prin meniu sau prin capitolele unui film; de asemenea, selectarea titrărilor sau a coloanei sonore; acestea pe lângă funcțiile de modificare a volumului sau de EJECT al DVD-ului. Thrustmaster DVD Remote Control se conectează, ca de altfel orice alt controler PS2, în unul din porturile dedicate ale consolei. Alături de această telecomdă se găsește încă un dispozitiv cu rol de suport în cazul în care nu vreți să o rătăciți pe undeva prin casă. Distanța maximă până la care „bate" această telecomandă este de 7-8 metri.





Acestea fiind spuse, vă așezați liniștit pe canapea, cu un vas plin de floricele de porumb și puteți viziona filmul preferat, uitând de drumurile până la aparat și înapoi doar ca să porniți subtitrarea sau să treceți la un alt capitol din film. Vizionare plăcută!

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România
Tel	01-2316769
Preț	14 USD (fără TVA)

Thrustmaster FireStorm Wireless

De tastaturi sau „mouși" fără fir am tot amintit prin paginile revistei, însă de gamepad-uri wireless mai de-loc. Este vorba de celebrul controler de jocuri Thrustmaster Firestorm, căruia evident că i s-a retezat coada și a fost înlocuită cu senzori optici. Dacă, totuși, nu vă amintiți de acest model, vă readuc în atenție câteva dintre caracteristici. De exemplu, gamepad-ul este învelit într-o frumoasă „cămașă" de cauciuc texturat, construit tocmai pentru a nu ne aluneca mâinile după mai multe ore de folosință. Cele două nelipsite ministick-uri analogice, ca de altfel și celelalte 12 butoane complet programabile sunt prezente, neaducându-li-se nici o modificare majoră. Să revenim însă la partea interesantă, cea cu „wireless...". Distanța optimă de la care FireStorm Wireless poate fi folosit fără nici o problemă este de aproximativ 5-6 metri. Utilizarea pad-ului de la o distanță mai mare decât aceasta este posibilă doar în cazul în care îi instalați baterii noi sau de foarte bună calitate. Producătorii, grijulii, au inclus în preț și două baterii de tip AAA și garantează o funcționare a gamepad-ului de peste 250 de ore cu acestea, asta în situația în care nu este transformat în minge de fotbal și se execută o „miuță" prin apartament. Modelul de față este destinat în special PC-urilor ce au ca dotare minimă un procesor Pentium 133 MHz și cel puțin un port USB liber. La capitolul sisteme de operare, pe CD-ul ce însoțește Fire-Storm Wireless se găsesc drivere pentru orice variantă de Windows, mai puțin XP.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România
Tel	01-2316769
Preț	27,50 USD (fără TVA)





Genius Speed Wheel

Designul și interacțiunea cu jucătorul, acestea sunt principalele argumente pentru care Genius a proiectat acest cockpit. El este format din două piese: una ce conține volanul și schimbătorul de viteze și cealaltă piesă formează partea de control al frânei și al accelerației, adică pedalele. Deși este un model Genius, manevrabilitatea volanului este satisfăcătoare. Afirm acest lucru deoarece este un volan destul de mare, ceea ce face ca precizia în ale șofatului să fie ridicată, deși materialul de cauciuc care în mod normal se găsește pe suprafața volanului este înlocuit cu un tip de plastic cu „aderență". Schimbătorul de viteze există și el undeva în dreapta volanului. Deși este destul de important în timpul unei curse, manevrabilitatea și dimensiunile schimbătorului de viteze sunt reduse.

Prezența a nu mai puțin de șase butoane face ca în timpul cursei să nu vă gândiți absolut deloc la tastatură. Acestea pot fi configurate după preferințele fiecaruia dintre voi, evident în funcție de joc sau necesitați. Deși denumirea volanului este și racing wheel, el poate fi folosit cu succes și în cazul jocurilor ce au ca temă principală simulatoarele de zbor. Pentru aceasta, pe partea laterală a soclului volanului se găsește un comutator pentru a alege modul de pilotaj (racing sau flight). În funcție de poziția aceastuia se reglează automat senzitivitatea și proprietățile volanului și a celorlalte butoane.

Cam asta ar fi partea responsabilă cu mâinile... La capitolul „picioare", Genius Speed Wheel stă cu totul și cu totul altfel. Construcția ergonomică a pedalelor și amplasamentul acestora permite un control excelent al accelerației sau al frânei. Pentru un contact perfect și ferm acestea sunt acoperite cu un cauciuc special. Spre deosebire de controlul prin taste al accelerației/frânei, care nu permite „gradualitate" în schimbările de viteză, pedalele au caracteristicile unor modele reale. Ele sunt prevăzute cu mai multe niveluri de „presiune" asupra cailor putere de sub capote sau a plăcuțelor de frână (virtuale, bineînțeles). Pentru a folosi acest volan aveți nevoie de un computer dotat cu minim Pentium la 133 MHz și 16 MB spațiu pe harddisk. Să nu uităm, totuși, gameportul de pe placa de sunet, necesar pentru conectare la calculator. (No USB this time...)

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Genius
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	80,1 USD (fără TVA)

Genius MaxFighter F33 D

Dacă pentru pasionații de simulatoare de mașini am prezentat volanul Genius Speed Weel, a venit și rândul iubitorilor de simulatoare de zbor. Surpriza pentru aceștia constă în joystick-ul Genius MaxFighter F33 D. Este un produs destul de robust, însă ca orice joystick are și părți bune, dar și mai puțin bune. Force feedback-ul este și el prezent și într-adevăr se simte. Angrenajul de motorașe este controlat de un procesor pe 16 biți, suficient de puternic, având implementată tehnologia I-FORCE. Întreg arsenalul de arme și funcții ale unui avion, spre exemplu, poate fi foarte ușor de controlat datorită Hat Switch-ului opt-direcțional și al celor șase butoane ce se găsesc la baza joystick-ului. Pentru un control mai eficient al rafalelor, designerii Genius au modelat un trăgaci foarte accesibil și ușor de folosit. Thumb-Controller-ul, poziționat în imediata apropiere a Hat Switch-ului, vine în ajutorul throttle-ului pentru a aveau un control mai precis asupra aparatului de zbor. Deși joystick-ul este foarte mobil pe cele patru direcții și majoritatea butoanelor sunt ușor accesibile, nu același lucru se poate spune despre controlerul de rudder (rotire pe orizontală a aparatului de zbor), care este poziționat unde, pe alte joystick-uri (cum ar fi Microsoft Sidewinder Pro) este amplasat controlerul de throttle (accelerație). De remarcat că la MSP rudder-ul se execută prin mișcări de încheietură, cu ajutorul stick-ului propriu-zis.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Genius
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	65,6 USD (fără TVA)

Genius MaxFighter F33-D se conectează la PC prin portul de gaming de la placa de sunet, iar dacă acest lucru nu este posibil, joystick-ul este însoțit și de un adaptor pentru portul USB. Driverele pentru sistemele de operare Windows 95/98 se găsesc pe CD-ul de instalare, alături de câteva update-uri de DirectX, pentru situația în care pe PC se găsește o versiune mai veche. Manualul de instalare stă destul de slăbuț la capitolul documentație, însă pentru mai multe detalii vă recomand adresa de Internet www.geniusnet.com.tw, unde puteți găsi ceva update-uri de drivere și informații suplimentare.



Safeway Internet Communication Modem

Safeway Commnunication Modem este un dispozitiv destinat în special celor ce au nevoie de o conexiune la Internet rapidă și fără bătăi de cap. Designul său deosebit face ca amplasarea acestuia să se facă atât pe orizontală cât și pe verticală. Fiind un modem extern, instalarea lui la un computer se realizează destul de simplu. Tot ce aveți nevoie este un port com liber. Acest modem se poate conecta la o viteză maximă de 56 Kbps. Fiind compatibil cu standardul V.90, se poate folosi în condiții perfecte atât pe rețele de telefonie fixă digitală cât și analogică. Modul de instalare este plug & play. Pe CD-ul ce îl însoțește se găsesc drivere pentru toate sistemele de operare Win 9x, cât și Windows 2000. Drivere Linux nu au fost de găsit. În ceea ce privește Windows XP, găsim drivere pe site-ul www.safeway.to.



Cu ajutorul software-ului BitWare for Windows, utlizatorul modemului poate transforma un computer într-un aparat de fax sau chiar un robot telefonic, preluând negreșit orice mesaj trimis de prietenii voștri în momentul în care sunteți plecați la școală sau la întâlnire cu prietena. Dacă sunteți în posesia unui microfon, puteți folosi acest modem și pe post de interfon, datorită speakerphone-ului inclus. Facilitățile precum data compression, correction error sau fax on demand sunt nelipsite. Cu alte cuvinte, acest modem se adresează în special home user-ilor ce doresc să obțină o calitate deosebită pentru conexiunea la Internet. Modemul este însoțit și de două cabluri de conectare, unul pentru portul Com de la PC și celălalt pentru conexiunea acestuia la o priză telefonică. Manualul prezintă scurt și la obiect pașii de instalare ce trebuie urmați pentru o funcționare corectă.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Safeway
Ofertant	Sistec
Tel	064-190286
Preț	31,1 USD (fără TVA)

Safeway External USB Modem

De această dată vă prezint un produs ce face, în principiu, același lucru ca și Safeway Internet Communication Modem, însă într-un alt mod. Este vorba tot de un modem cefuncționează conectat de data aceasta la un port USB. Felul în care este construit și dimensiunile mici m-au convins să îl recomand în special celor ce folosesc un laptop (în cazul în care acesta nu are un modem deja inclus pe o placă PCMCIA). Modul de conectare și instalare este destul de simplu. La un capăt se conectează cablul de la linia telefonică, iar la celălalt capăt se conectează cablul „prins" într-un port liber de USB. Bineînțeles, cablurile necesare sunt incluse în pachetul modemului. Safeway External USB Modem funcționează la o viteză maximă de 56 Kbps (standardul V.90). (Pentru cei ce nu știu care e povestea cu standardele acestea, fac o mică paranteză. De exemplu, pentru un modem ce are viteza maximă de 14400 bps, standardul este V.32bis. Pentru V.34 rata de transfer a unui modem este 33600 bps. În acest mod vă puteți da seama la ce viteză maximă se poate conecta un modem.)

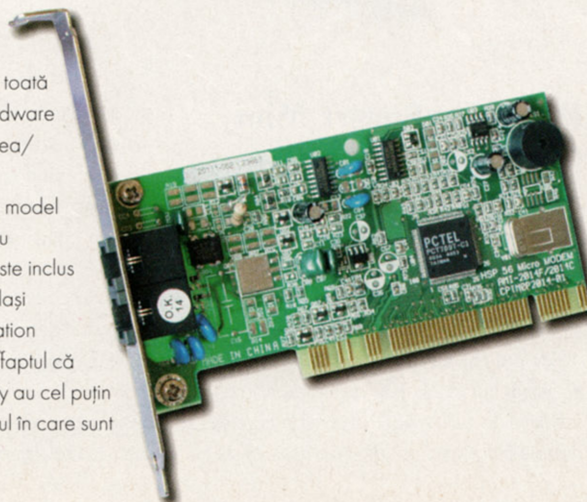


În ceea ce privește driverele, acest modem e OK (Win9x, 2000 pentru XP vizitați același www.safeway.to). Pe același CD se găsește și FaxTalk, un soft de management al modemului. Alături de acesta se găsesc și alte utilitare, dintre care cele mai tari sunt Yahoo Messenger (care, de altfel, poate fi obținut și de pe site-ul Yahoo; oricum, te scutește de download), Netscape 6 și o mulțime de update-uri.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Safeway
Ofertant	Sistec
Tel	064-190286
Preț	26 USD (fără TVA)

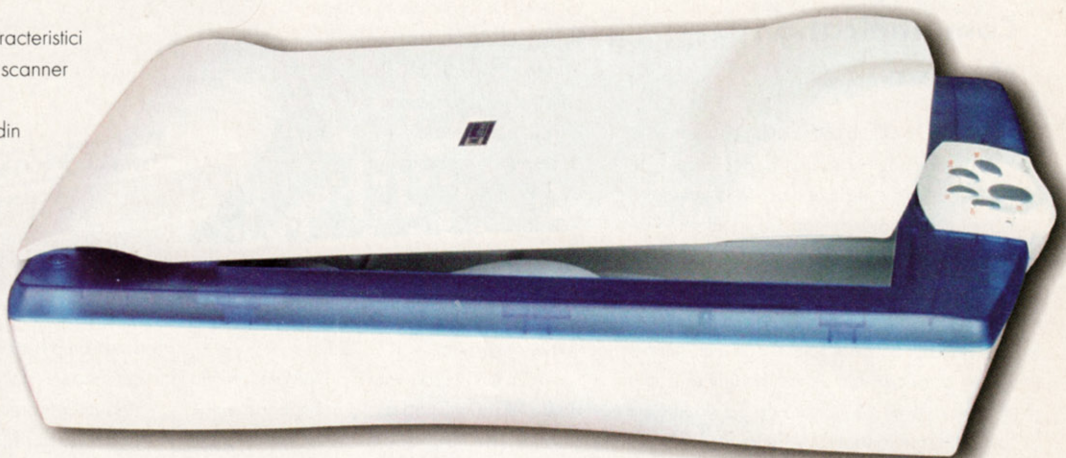
Safeway Modem PCI

La capitolul „interne" al celor de la Safeway, în aceeași categorie a modemurilor, își face apariția și acest modem PCI. Ca și modelele anterioare, viteza maximă de conectare este tot de 56000 bps, însă în ceea ce privește performanța, aici fiecare o să aibă câte ceva de obiectat. Primul lucru de care se leagă toată lumea este lipsa suportului hardware și toată prelucarea și modularea/demodularea semnalului fiind preluate de procesor. Fiind un model plug & play, este compatibil cu driverele Hayes. Softul care este inclus de către producători este același BitWare cu rol de „communication software". De menționat este faptul că toate aceste produse Safeway au cel puțin 3 ani de garanție din momentul în care sunt achiziționate.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Safeway
Ofertant	Sistec
Tel	064-190286
Preț	10,8 USD (fără TVA)

Mustek BearPaw 1200



Una din principalele caracteristici ale acestui model de scanner este raportul preț / performanță foarte avantajos din punctul de vedere al consumatorului. Este vorba de un scanner flatbed cu scanare într-un singur pas. Rezoluția optică maximă a dispozitivului este de 600 dpi pe orinzontală și 1200 dpi pe verticală. Totuși, prin interpolare software se poate ajunge la rezoluții maxime de 19200 x 19200 dpi la o adâncime de culoare de 48 de biți. Controlul luminozității și al contrastului se face software prin nu mai puțin de 256 de pași. Pe panoul din față se găsesc câteva butoane de control cu rol de scan, copy, fax și e-mail. Acestea, împreună cu software-ul ce însoțește scannerul, funcționează ca task-uri predefinite. Interfața scanner-ului cu PC-ul se realizează prin portul USB, iar cu ajutorul unui data buffer de 512 KB ce este inclus în acest model Mustek se obține un trafic constant de date între cele două aparate. Având în jur de 2,5 kg, Mustek BearPaw 1200 devine foarte simplu de manevrat pe un birou „mai aglomerat". Cu ajutorul soft-urilor incluse pe CD-ul cu drivere se pot prelucra pozele scanate, astfel încât ele pot fi foarte ușor adaptate pentru un site de web sau o prezentare de afaceri.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Mustek
Ofertant	Comrace Coputers
Tel	051-433400
Preț	55 USD (fără TVA)



Mustek gSm@rt Mini

În titlu este vorba despre un minuscul aparat de fotografiat. Deși este foarte mică, performanțele acestei camere sunt acceptabile. Ținând cont de faptul că aparatul este mai mic decât o cartelă de telefon (iar ca să vă faceți o idee, nu cântărește mai mult de 40 de grame), ea este capabilă să captureze un număr maxim de 100 de fotografii la o rezoluție de 640 x 480. În cazul în care se dorește o calitate mai ridicată a pozelor, se poate seta rezoluția de 1024 x 768, însă numărul pozelor ce pot fi înmagazinate în memoria de 8 MB scade la 50. După cum v-ați așteptat, există și modul „multe și proaste", imagini capturate la o rezoluție de 320 x 240. Acestea pot fi în număr de maxim 200. Să nu uit că acest mini aparat foto digital poate fi folosit și pe post de cameră web, situație în care aveți posibiliatatea să realizați o video-conferință cu un amic pe Internet. În situația în care purtați acest aparat la buzunarul de la cămașă sau (cu ajutorul unui șnur inclus) legată de gât și doriți să surprindeți ceva imagini mai „reale", camera vă oferă posibilitatea de a captura secvențe video la diferite rezoluții. De exemplu, la 640 x 480 obțineți un frame rate de doar 15 fps, în schimb la 320 x 240 veți obține 30 de fps. Bateria inclusă nu poate fi scoasă din aparat, modul de „încărcare" realizându-se printr-un mod foarte ingenios: și anume cu ajutorul curentului ce este transmis prin portul USB. Spre exemplu, în momentul în care descărcați pozele din menorie, bateria acesteia trage curent, precum un mic aspirator. Software-ul de prelucrare a imaginilor este inclus pe CD-ul cu drivere, drivere care pe unele sisteme de operare (Windows 98) au creat probleme. Singurul sistem de operare cu care am putut opera această cameră fără neplăceri a fost doar Windows XP. Dintre cele mai remarcabile soft-uri incluse amintim PhotoExpress, Cool 3600, Photo Explorer. Pentru un management mai eficient al fotografiilor, această cameră gSm@rt mini este prevăzută și cu un display, în care se arată numărul fotografiilor memorate, cât și starea bateriei.

Ca sistem minim necesar e nevoie de un Pentium la 166 MHz, un port USB și aproximativ 200 de MB spațiu pe harddisk.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Mustek
Ofertant	Lasting Systems
Tel	056-201278
Preț	53 USD (fără TVA)

Internet 4D Trackball ScrollTrack

Produs de firma A4Tech, acest trackball încearcă să ofere precizie în controlul cursorului pe ecran. Nu că ar fi vorba de nu știu eu ce bătăi sau arte marțiale, ci de lupta care apare uneori între un mouse obișnuit și mâna plăpândă, dar și agresivă a unui gamer supărat pe nivelul de joc pe care nu îl poate trece. Avantajul unui dispozitiv precum Trackball ScrollTrack constă în aceea că nu mai sunteți nevoiți să îl plimbați pe toată masa, precum un mouse normal, pentru că stă liniștit la locul lui și singura operațiune pe care trebuie să o faceți pentru o funcționare perfectă este să îi gâdilați ușor bila cea mare și roșie ce iese foarte artistic în evidență. Aspectul acestui A4Tech Internet 4D Trackball este destul de asemănător cu un șoricel ceva mai mare. Are ochi (unul singur...), urechi, coadă, însă această asemănare face ca trackball-ul să piardă la ergonomie. Uneori îți vine cumva peste deget să dai un dublu click pe oricare dintre „urechiușe". Conectarea acestuia la un PC se realizează prin portul USB. Manualul este destul de „aerisit", atât de aerisit încât nu spune mare lucru în afară de cât cântărește și unde se conectează.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	A4Tech
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	12,5 USD (fără TVA)





A4Tech ScrollTrack 4D

Este un alt model de trackball produs de aceeași firmă A4Tech, însă spre deosebire de prietenul său anterior este ceva mai ergonomic. Deși cântărește cu câteva grame mai mult, acest model a mai recuperat din punctele pierdute de predecesorul lui. Nu că acest model ar fi perfect, însă poziționarea butoanelor de click mi se pare mai fericită. Bila, destul de mare, are avantajul că se poate curăța destul de ușor. Precizia de care dă dovadă este un lucru bun, însă aceia dintre voi care folosesc rezoluții mai mari de 1024, vor trebui să facă ceva mai multe „curse" cu degetele. Butoanele de scroll sunt și ele prezente, în imediata apropiere a bilei. La fel ca și la modelul precedent, prima rotiță are rolul de a face scroll-ul pe verticală, iar cea de-a doua pe orizontală. Asta în cazul în care se instalează softul A4Tech 4D ce însoțește acest trackball. Pentru interacțiunea cu computerul se folosește portul PS/2.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	A4Tech
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	12 USD (fără TVA)

A4Tech ScrollTrack WT9 Serial

A4Tech ScrollTrack WT9 Serial este cel mai recent produs ieșit pe piață. Aspectul său fizic este oarecum ieșit din tiparele unui trackball normal. Designul său, ce are forma unei spirale, a fost gândit în special pentru un „look" mai atractiv, însă partea cea mai importantă și anume aceea de „manevrabilitate" se pare că a fost luată prea puțin în calcul. Accesul la butoane și plasarea „bilei" sunt cam incomode, ceea ce contrazice scopul pentru care a fost gândit trackball-ul: o navigare facilă pe monitor. Totuși, acest lucru ține probabil mai mult de obișnuință: dacă ar fi să stai cu degetele pe el vreo 2-3 zile lucrătoare, probabil ai ajunge la o anumită performanță în utilizarea lui. În ceea ce privește performanțele sale tehnice, A4Tech ScrollTrack s-a comportat satisfăcător. Numărul mare de dpi și-a spus cu putere cuvântul. Probabil că cei preocupați de proiectare îi vor simți utilitatea. Cele trei butoane, ce au aceleași funcții cu ale unui mouse obișnuit, sunt destul de mari și ușor de apăsat. Fiind totuși un produs destul de nou, este regretabil că modul de conectare la PC se realizează doar prin intermediul portului COM al calculatorului, adaptorul pentru portul USB nefiind inclus în pachet.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	A4Tech
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2117090
Preț	10,4 USD (fără TVA)

BogdanS



Get Mobile!!

Orange în România

După cum foarte bine știți, cel mai important eveniment în domeniul GSM ce a avut loc luna trecută a fost apariția pe piața din România a ceea ce se numește Orange. Orange România va fi numele sub care compania Mobil Rom, furnizorul serviciului de telefonie mobilă Dialog și Alo, își va desfașura activitatea în continuare. Succesul înregistrat de această companie pe piața din România a făcut ca Orange să își îndrepte atenția asupra sa. Odată cu acest eveniment, Orange Romania a anunțat noi produse și servicii. Ca noutate, aceștia vor extinde pro-



gramul de relații cu publicul la 24 de ore din 24 și 7 zile din 7. Orange activează în 20 de țări din întreaga lume și avea, la sfârșitul anului 2001, peste 39 de milioane de clienți la companiile la care Orange deține pachetul majoritar de acțiuni.

Ericsson T66

Ca reprezentant al celei mai tinere generații de telefoane mobile, Ericsson T66 este un model tri-band (GSM 900/1800/1900) și face parte din categoria celor mai mici telefoane ce poartă sigla Ericsson. T66 nu cântărește mai mut de 60 de grame, iar în modul standby rezistă până la 150 de ore. În modul talk time durata de „viață" este de 2 până la 6 ore. Pe piață, acest model se găsește în două culori - silver supreme și purple passion. Ericsson T66 are inclus serviciul de EMS (Enhanced Messaging Service), o funcție de chat și WAP. EMS-ul permite utilizatorilor să trimită și să primească mesaje ce pot conține imagini, efecte sonore sau chiar melodii. Un alt avantaj este serviciul de chat. Acesta funcționează în modul point-to-



point, permițând utilizatorilor să trimită sau să primească mesaje „instant". Calendarul inclus poate avea și rolul unei agende, reamintindu-ți de fiecare dată orice informație sau orice întâlnire pe care ai programat-o cu ceva timp în urmă.

Alcatel 511 WAP + FM Radio

Alcatel One Touch 511 este un model foarte ușor de folosit datorită câtorva funcții interactive. Fiind un model foarte compact, cântărește doar 75 de grame și alături de un design „aluminium techno-style", tinde să caracterizeze noua linie de design spre care tinde Alcatel. Noua viziune conferă o nouă și mai puternică personalitate acestui telefon. Ușurința cu care se poate naviga prin meniurile mobilului, pe Internet sau în jocuri, face ca utilizatorul să se atașeze în adevăratul sens al cuvântului de acest telefon. Dacă tot am amintit de lucruri extraordinare, One Touch 511 este capabil să recepteze orice efect sonor, să îl înregistreze să îl prelucreze, ca în final să îți poți crea propria melodie. Dacă sunteți mulțumiți de produsul rezultat, îi puteți face un upload și împărtăși prietenilor sau oricărui este interesat. Dacă tot sunteți sau veți fi în posesia acestui telefon, merită încercată și funcția de radio. În timp ce mergeți la școală, la facultate, la serviciu, oriunde a-ți fi, acasă, în troleu, aveți posibilitatea să ascultați postul de radio preferat, deoarece recepția în banda FM este de foarte bună calitate.

BogdanS



Nokia 8910 GPRS

Categoria premium, aceasta este clasa în care putem să includem modelul de față. Ceea ce îl deosebește pe Nokia 8910 de alte modele ale aceleiași companii este carcasa „titanium" ce îi conferă un look metalic, cromatic... Dimensiunile acestuia sunt 103x40x20 milimetri și are o greutate de 110 grame, cu tot cu acumulator. Display-ul este cel clasic, cu patru linii, însă cu modificări majore asupra contrastului și luminozității, pentru a obține o claritate remarcabilă. Dispune de o memorie cu 500 de locații în care se pot memora nume, numere de telefon și adrese de e-mail. De asemenea, acest model de telefon dispune și de o memorie pentru 150 de SMS-uri și 50 pentru mesaje tip imagini. Acumulatorul de tip Lithium Ion menține în viață acest telefon pentru 4 ore în modul talk, iar în standby peste 300 de ore. De asemenea, Nokia 8910 dispune și de alte facilități - alarmă, screeen saver, stylish display screen, opțiuni de audio conferiță, plus o grămadă de jocuri noi (celor vechi adăugându-li-se niveluri noi).



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA,* **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 6 luni, la prețul de 400.000
❑ 12 luni, la prețul de 750.000

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

5/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

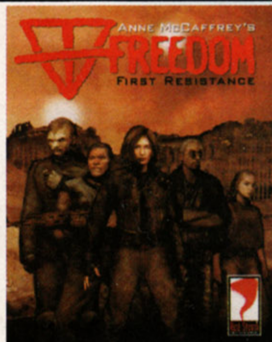
❑ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Homepage	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă **5/02**



Tombola LEVEL și Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un joc de excepție: Freedom.

1 În câte scene pot evolua bebelușii din produsul multimedia Babyz?

a) 1 b) 7 c) 20

Răspunsul se găsește în articolul dedicat produsului multimedia din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

5/2002

Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Service autorizat

Problemele românilor, sau mai bine zis ale gamerilor români s-ar rezuma la „Să îmi fac sau nu upgrade??..." Bună întrebare. În zilele acestea nici nu mai știe bietul jucător între ce să mai aleagă; dacă am trăi în Germania și salariul minim pe economie ar fi echivalentul a două computere acceptabile, probabil ne-am face upgrade-uri lunare. Din păcate însă, meleagurile mioritice „spun" cu totul și cu totul alte cuvinte. Aici mă refer la bani, nu la frumusețea munților sau limpezimea pârâiașelor ce susură pe la urechiușele ciobăneilor... dar, totuși să chibzuim asupra altor probleme, la fel de apăsătoare.

BogdanS

Theodor Bălan

Am un P3 la 550, 128 mb SDRAM, Hard Disk IBM 14 GB, placă video de 16 MB Creative RIVA TNT2 M64. Și aici e buba. Când aveam placa S3 Trio 3D la 4 MB, FIFA 2000 sau 2001 îmi mergeau perfect pe „software", și cam slab pe „hardware". De când mi-am luat placa asta nouă, nu îmi mai merge FIFA deloc. Când intru, pur și simplu merge cam 5 secunde și apoi se blochează, singura soluție fiind butonul reset. La fel îmi face și pe 3D Mark 2000, Black and White, și altele. Menționez că Half Life și CounterStrike îmi merg perfect și pe Direct 3D. Driverele sunt Via 4 in 1 varianta 4.29 beta, driver Creative de pe CD-ul plăcii video (am incercat și detonator 5.22, 6.31, 10, 7.55, 12.41 WHQL și Detonator 4). Vă rog să mă ajutați deoarece trebuie să știu dacă voi mai putea să joc FIFA 2000 sau va trebui să-mi duc computerul la un service care îmi cere 300.000 doar ca să se uite puțin la placă.

R: Problema e mai simplă probabil decât crezi. Tot ce ai de făcut este să îți faci o reinstalare de sistem „pe curat". După acestă „complicată" procedură încearcă să îți instalezi ultimele drivere de placă video, sunet, placă de bază. Apropo de placa de bază, ai menționat că folosești driverele 4 in 1. Aici e o problemă. Ai menționat că ai un procesor Intel; deci e posibil ca și placa ta de bază să fie Intel; în acest caz nu trebuie instalate driverele Via 4 in 1. Dacă, totuși, dispui de o placă de bază cu chipset Via îți recomand să faci rost de niște drivere muuuuult mai noi, pentru că cele menționate de tine sunt mult rămase în urmă. Odată rezolvată și această mică problemă, poți în sfârșit să detonezi „dinamitele" din placa video (TNT).

scmaniac_b86@yahoo.co.uk

Salut! Mi-am cumpărat de curând un modem la 56k și, când încerc să sun pe cineva de pe computer, nu aud nimic! Se pare că nici cel pe care îl sun nu mă aude pe mine. Care ar putea fi problema? Setările de volum sunt bune, Internetul merge bine și am putut juca chiar și StarCraft prin modem cu un coleg. Deci modemul e bun, dar de ce nu se aude nimic atunci când sun pe cineva și încerc să vorbesc cu el de pe calculator?

R: Din păcate, nu mi-ai zis nimic de modem. Este intern sau extern? În orice caz, soluția cea mai avantajoasă și funcțională pentru ambele situații este să faci rost de un cablu stereo jack - jack și să îl conectezi între mufele de la modem, respectiv placă de sunet. Deci, un capăt îl legi la mufa audio out de la modem, iar celălalt capăt al cablului la mufa de audio-in din placa de sunet. În felul acesta vei avea sunet în boxe. Pentru ca să fii și tu auzit verifică dacă ai conectat corect microfonul în mufa de mic-in a modemului. În plus, operarea computerului ca telefon depinde mult de software-ul pe care îl folosesti. Încearcă, de exemplu, pachetul BitWare..

Bogdan Nitzu

1. Am și eu un PIII la 800 MHz, 256 MB Ram, placă de bază Asus nu știu cât, placă video GeForce 256, CD-RW Asus 16x10x40x, CD-ROM Teac 40x. De curând mi-am cumpărat o cameră video, care se conectează la PC printr-un port USB. Conectez eu camera, instalez driverele și încerc să văd dacă merge. Nu mergea sub nici o forma (apropo, nu este o cameră care înregistrează, este doar pentru Netmeeting). Vreau să vă întreb dacă îi dau drumul - fără să fiu conectat la internet - mă pot vedea pe ecran, că eu nu m-am văzut.

2. Cam cât m-ar costa un GeForce 3 Ti 200 cu 64 mb ram, pe la vară (iulie-august)?

R: Deși zici tu că nu înregistrează, ea totuși poate captura imagini. Problema este că probabil nu ai softul necesar pentru a înregistra secvențe video. Da, poți să pornești camera și fără să fii legat la Internet. Trebuie doar să îți configurezi programul de vizualizat și să specifici cu ce device să funcționeze. Trebuie să alegi undeva din meniul soft-ului twain driver-ul pe care îl folosește camera ta video.

2. Un GeForce 3 Ti 200 sper să aibă un preț mult mai mic decât cel din acest moment (în luna aprilie costa între 160-200 USD).

Ionut Orbeșteanu - București

Am un calculator AMD Athlon 1200, GeForce 2. Problema e că m-a apucat nostalgia și am luat niste abandonware-uri de pe net. Se pare că le trebuie memorie EMS, extended... și nu stiu cum s-o fac. Știu că mai demult reușeam să fac rost de ea. Poți să-mi spui cum se face?

R: Dacă respectivele jocuri nu funcționează sub Windows, încearcă să boot-ezi computerul în modul MS-DOS. Aici trebuie să îți configurezi autoexec.bat și config.sys pentru a încărca driverele de placă de sunet, CD-ROM și respectiv memory manager-ele hymem.sys și emm386.exe.

K-PAX



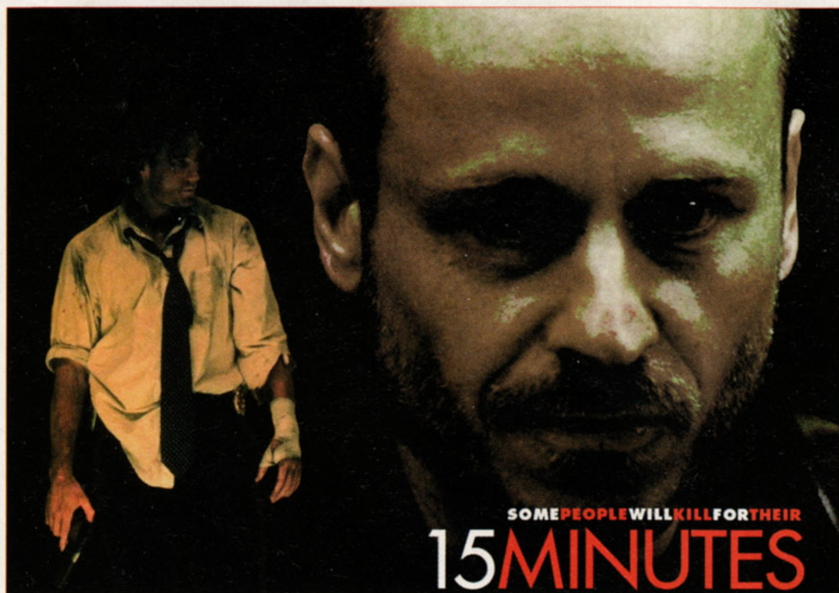
În 1995 Gene Brewer publica un roman science-fiction cu numele de K-Pax. Iată că acum avem ocazia de a vedea filmul cu același nume inspirat după acest roman. Unul dintre primele argumente care ar trebui să ne convingă să vedem acest film este faptul că îl vom întâlni în rolul principal pe Kevin Spacey.

Un om misterios, interpretat de Spacey, își face apariția în Grand Central Station. Își spune Prot și proclamă în gura mare că este un extraterestru. Este dus imediat la un spital de boli nervoase (lumea avea impresia că-i zboară prea multe păsărele prin creier). Prot nu răspunde la nici un fel de medicație. În final este trimis în sarcina unui psihiatru (Jeff Bridges) care devine tot mai fascinat de persoana „extraterestrului". Prot își continuă povestea și începe să-i povestească doctorului despre viața de pe planeta de pe care vine - K-PAX. Când va descoperi și capacitățile lui Prot de a vedea razele ultraviolete și cunoștințele lui savante despre astronomie, pshilogul, în ciuda scepticismului său, începe să creadă povestea extraterestrului. Acesta devine o adevărată obsesie pentru el, iar întrebările dacă respectivul este într-adevăr un om de pe o altă planetă sau un simplu bolnav mintal capătă o importanță capitală.

După cum vedeți, posibilitatea de a avea printre noi astfel de ființe, peste care să trecem cu indiferență sau, mai mult, să-i închidem în spitale de nebuni, este destul de mare. Răspunsul dacă Prot este ceea ce declară sau nu îl veți afla cu siguranță dacă veți urmări filmul.

Producător Universal Studios







De-a lungul timpului au existat mai multe filme care au analizat prestația mass-media, influența pe care o are aceasta asupra societății și asupra caracterelor atrase de violență, crime etc. Un astfel de film a fost și Natural Born Killers, un film excelent care dezbătea problemele arătate mai sus. În aceeași ordine de idei va apărea un titlu nou pe ecranele cinematografelor. Filmul se numește 15 Minutes. Subiectul se axează pe dorința așa-numiților ahtiați după popularitate de a avea cele 15 minute prețioase care le vor aduce mult râvnita popularitate, dar și bani și putere.

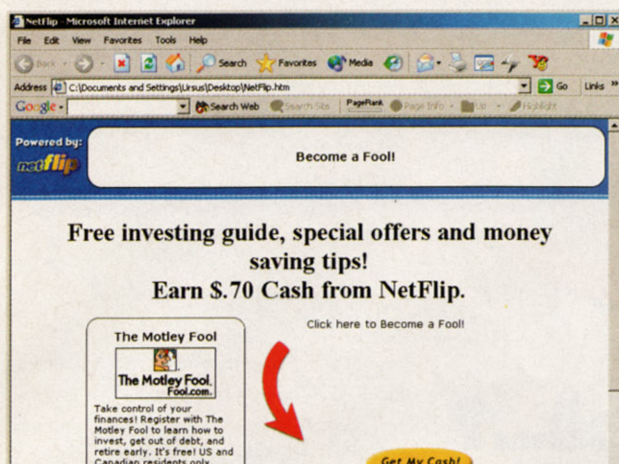
În centrul poveștii din 15 Minutes este o crimă dublă din New York care trebuie rezolvată. Accentul nu se pune însă pe descoperirea criminalului ca în orice film polițist, ci se axează pe modul în care este prezentată acea crimă pentru lumea întreagă și cum se încearcă denaturarea adevărului. Nu este vorba despre minciuni, prezentări false, ci despre cum reușește fiecare, prin prezentări trunchiate, prin jumătate de adevăr, să atragă asupra sa laurii faimei. Media încearcă să pună mâna pe imagini șocante pentru a cuceri audiența, fiind ajutată și de faptul că respectiva crimă a fost înregistrată pe o casetă video. În film, polițiști vor urmări criminalii, televiziunea urmărește poliția, iar criminalii urmăresc obținerea celor 15 minute de faimă.

Un film care merită văzut, mai ales datorită faptului că în rolul principal este Robert De Niro, a cărui prestație excelează întotdeauna.

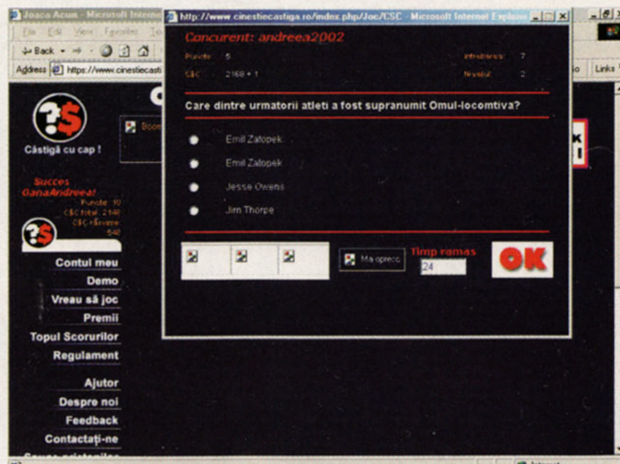
Producător Industry Entertainment



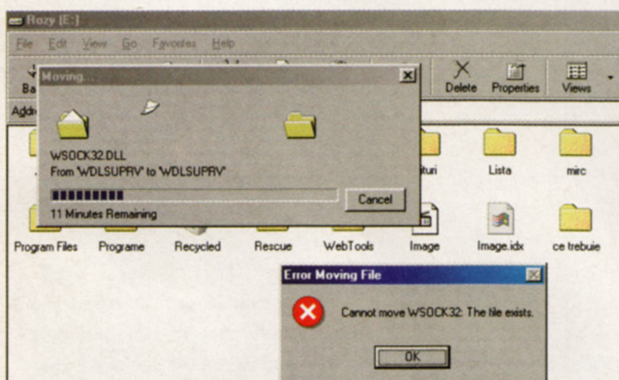
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



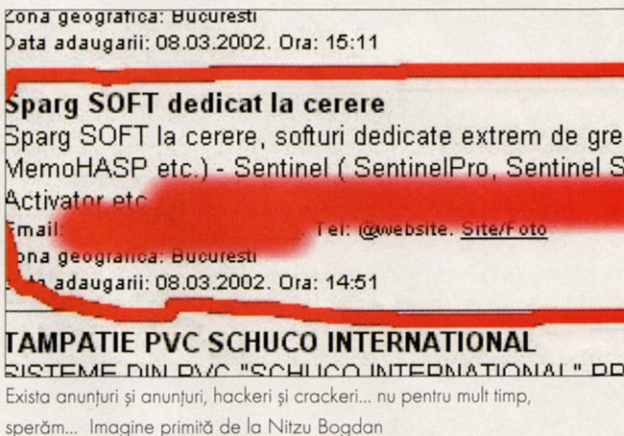
Există unele site-uri care te ajută să câştigi bani sau câţiva neuroni în plus... acesta nu este unul dintre ele. Imagine primită de la Aurelian Nichita.



Există patru variante de răspuns, dar una singură e corectă. Oare care? Oare care? Imagine primită de la Theodor-Florin Lefter.



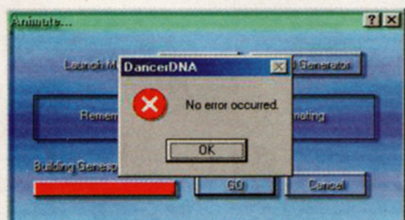
Acest fişier există (Ah, ce bucurie!). Imagine primită de la Rozy.



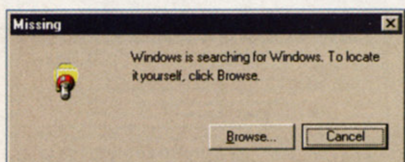
Exista anunţuri şi anunţuri, hackeri şi crackeri... nu pentru mult timp, sperăm... Imagine primită de la Nitzu Bogdan



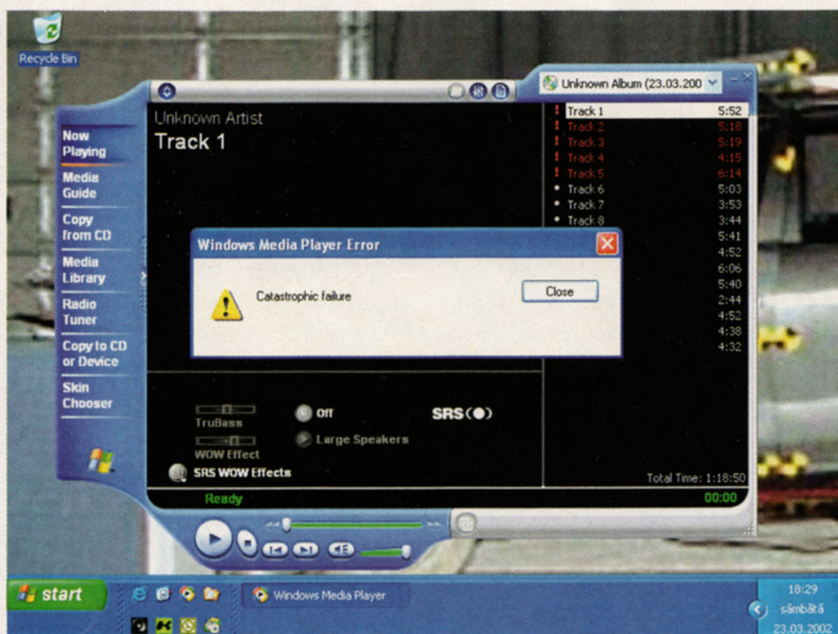
Exista odată un banc cu un tricou cu Metallica. Cred că era purtat de admin-ul site-ului din imagine. Imagine primită de la Mike.



Există unele programe care ţin atât de mult la utilizator încât consideră necesar să-l anunţe din când în când că totul este OK... ah, dragostea asta! Imagine primită de la Adrian Ianos.

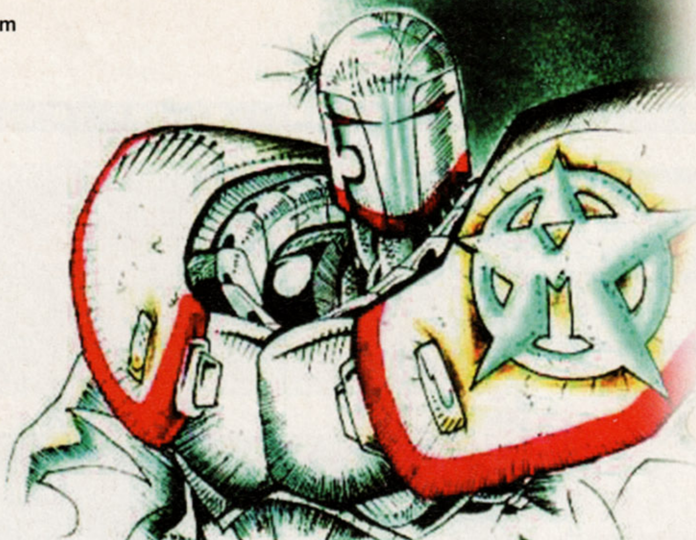


Exist, deci gândesc... ştii, nu era aşa... Exist, deci mă caut! Imagine primită de la Vl@d.



Există erori mici şi erori mari, ştergeri de programe sau reinstalări de Windows. Această greşeală însă, e „catastrofică"... Pun pariu că track-urile alea erau de pe soundtrack-ul de la Titanic. Imagine primită de la Bogdan.

Câştigătorul din această lună este Aurelian Nichita (nu apăsa pe buton!!!).



Ce e prea mult strică...?

... și nu, nu mă refer la cele 4 (patru, IV!!!) pagini în care a avut Chatroom-ul șansa să se lăfăie în acest număr. Nu! Vorbim de lucruri serioase aici...

Ca de exemplu complexitatea jocurilor, liniaritatea sau non-liniaritatea lor, periculoasa lor apropiere de realitate. Vreau să știu de la voi ce fel de jocuri preferați: vă place să fiți conduși printr-un joc liniar, fără să aveți prea mare influență asupra acțiunii sau preferați jocurile în care VOI trebuie să faceți tot (începând cu intriga și terminând cu omorârea boss-ului din ultimul nivel). Și ce părere aveți despre jocurile complexe, pline de setări și butonașe, jocuri ce se apropie într-atât de mult de realitate încât devin înspăimântător de neplăcute?

Vreau să aud părerile voastre! Acum... imediat... pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

duru666

Pur și simplu nu înțeleg... De două luni de când mi-am băgat internetu' stau aproape noapte de noapte, până spre dimineață, pe diferite canale de chat și tot nu m-am lămurit ce caută lumea pe acolo. De mine nu stau să mă întreb pentru că știu că-s alienat și că n-o să aflu vreun răspuns; dar lumea, lumea aia multă pe care o văd seară de seară, afișându-și nick-urile, o armată de insomniaci fideli, bine antrenată în lupta contra somnului, așteptând resemnați dimineața, când se vor băga repede în pătuțuri, la culcare, să nu cumva să apuce să se întrebe de ce n-au nimic de făcut în ziua aia și de ce abia așteaptă să se trezească și s-o ia de la capăt? O să spuneți că e proiecție, probabil că e, dar asta nu înseamnă că n-am dreptate.

Dar hai să vă zic ce am descoperit prin ochii mei de novice în ale chat-ului:

1. O ședință de apatie în grup sau „hai să tăcem împreună" - marea majoritate a purtătorilor de nick-uri suferă de apatie cronică, de multe ori contagioasă. Sunt unii cărora nici cu patentul nu le scoți vorba din gură, sunt mari maeștrii în a spune „bună" sau „sal", dar după prima replică se blochează, surprinși parcă de faptul că cineva ar putea dori să vorbească cu ei; în acest moment ei trec în poziție defensivă și adoptă o strategie proprie lor: uciderea adversarului prin plictiseală, prin replici insipide, condimentate cu pauze lungi în care îți vine să-i lași și să pleci în lume, ieșind direct pe fereastra situată la etajul 4, orice numai să scapi de povara dialogului cu ei.

2. Ciudații - nu mă refer la cei care bravează cu calitățile lor de veritabili Sorești, poeți ai absurdului strigând în noaptea pustie, nu, mă refer la cei pe care ar trebui să-i întâlnesc miercurea când am practică la Spitalul 9. Sunt sigur că-i cunoașteți, nu se poate să nu vă fi întâlnit cu ei și să nu le ascultați perlele. Exemplu: Viorica 44 dorește să mă racoleze la o „școală de lideri" care-ți oferă răspunsul la toate întrebările ontologice majore, o școală care-ți precizează mai bine decât țigăncile din gara Constanța, în sezon, sensul tău în viață, drumul pe care trebui să-l urmezi și alte chestii de plictisit oile.

3. Războinicii - sunt cei care sunt măcinați de setea de răzbunare, care consideră orice dialog o luptă ce trebuie câștigată, nu e loc pentru învinși, trebuie striviți și stârpiți, acum ori niciodată... luptă, luptă, luptă! Dumnealor dispun de un bogat arsenal, de la replicile istețe, ironice, până la vulgarități neamuzante aruncate așa într-o doară: „da' de mă-ta...". Luptele se duc în general pe ecranul principal (să te vadă toată lumea), altfel n-ar avea nici un farmec, unde cele mai populare sunt concursurile de măsurat lungimea organului și de care scrie mai repede, orice, dar să scrie repede și neapărat să aibă ultimul cuvânt...

Nu mă înțelegeți greșit, nu sunt un pacifist iubitor de balene leneșe, nu propun să ne plictisim reciproc cu întrebări idioate de genul: Ce erau părinții tăi? Ce înghețată preferau și până la ce vârstă s-au dat pe gheață? Dar pur și simplu e jenant să-i vezi pe unii pretându-se seară de seară la asemenea infantilisme.

E 3:43 AM, scriu în Word, am chat-ul deschis, probabil că peste un sfert de oră o să-mi surprind privirea ațipită în gol, pe ecranul monitorului... în orice caz, un lucru știu sigur: nu mă culc, nu cedez...

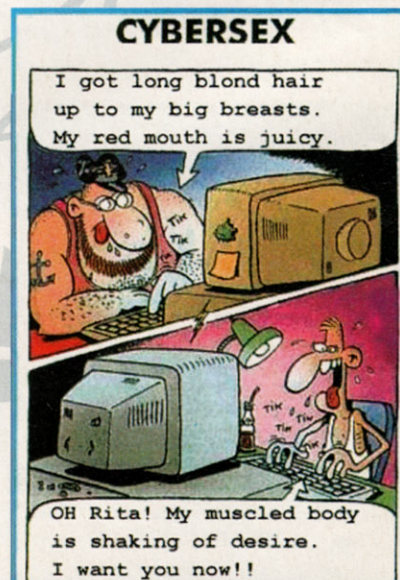
Acestea fiind spuse, mă supun oprobiului public.

Claudiu

În primul rând aș vrea să vă felicit pentru faptul că ați adăugat și un joc full. Este foarte bine, deoarece (vă dau un exemplu) am jucat HOMM I, HOMM III și ce a urmat după asta (Cronicles și expansion-uri), dar nu am jucat niciodată Heroes II. Deci ideea este că fiecare ar vrea o colecție de jocuri mai vechi dar bune!

Acum să trecem la tema lunii. Părerea mea este că IRC-ul va domina și în viitor, iar majoritatea întâlnirilor se vor face pe net. Nu te mai duci să stai la un bar sau la discotecă să agăți vreo gagică, vreun tip, nu o(îl) mai inviți în oraș, ci îi zici „Hai să ne întâlnim pe un site cu cine știe ce chestii „distractive"sau alt site cu cine știe ce chestii XXX."

Știți de ce cred eu asta? Deoarece majoritatea persoanelor de azi sunt mai rușinoase, dar pe IRC prind curaj și zic „ce am de pierdut". Și vă spun ce are de pierdut: o relație normală, sezația aia pe care o ai când te duci undeva, agăți pe cineva și pe urmă te distrezi de adevăratelea. Asta este părerea mea și știu că mulți mă înjură în momentul ăsta, dar asta e. Să nu credeți totuși că sunt anti-IRC, chiar acum când scriu mesajul am găsit o tipă care cică e tare, dar nu aș vrea să mă întâlnesc cu ea.



Partea nevăzută a comunităților virtuale...

Cred că chat-ul e făcut ca să vorbești și să te distrezi nu ca să îți programezi întâlniri, cum fac majoritatea puștilor din ziua de azi.

Andrei aka Dynamix

Pentru mine, Internetul a adus două mari avantaje: accesul la informații și o comunicare mai ușoară între indivizi. Despre primul n-are rost să vorbesc aici, pentru că știm cu toții că pe net poți găsi tot ce vrei, de la poze porno cu pokemoni până la referate pentru grădiniță.

Al doilea avantaj are însă legătură cu tema lunii. Odată cu apariția Internetului, lumea a început să converseze fără să mai fie împiedicată de distanțe, țara în care se află, timpul zilei, vremea de afară etc. S-a descoperit că e mult mai ușor să-ți trimiți mesaje prin e-mail decât să dai bani pe timbre sau pe telefoane internaționale.

În ultima vreme, comunitățile virtuale există sub formă de chat (mIRC-ul e la putere) sau forumurile (preferatele mele). Deși îmi place chat-ul, n-am prea mult timp să-l folosesc, așa că intru on-line doar de plăcere, fără să caut ceva special. Poate pentru că n-am stat niciodată pe chat mai mult de câteva ore, nu am fost încă prins de acest microb.

Cu forumurile treaba stă altfel. Mie mi se pare că aceasta e cea mai bună cale de a-ți împărți opiniile cu ceilalți, oricare ar fi subiectul. Spre deosebire de chat, pe forum stai oleacă și te gândești la ce scrii și, în consecință, îți exprimi mai bine părerea. Aici nu trebuie să fii on-line chiar în momentul lansării unei discuții, ca pe chat, putând citi niște idei scrise cu un an în urmă.

Acesta este punctul forte al forumului. O temă interesantă nu moare niciodată. Trece ceva timp, apoi cineva dă un reply mai deștept și încep să curgă din nou alte mesaje. E cel mai bun mod de a afla opinia cât mai multor persoane și de a studia o problemă (poate e un termen prea serios pentru topicuri de genul „Cum se șutează cu efect la Fifa 2000?") pe toate părțile.

Mie personal mi se pare mai ușor să intri pe un forum și să dai un reply decât să intri pe mIRC și să cauți un canal unde să-ți răspundă cineva (doar dacă aranjezi ceva dinainte cu niște prieteni). Chatul e bun... însă e mai slab decât o conversație adevărată din punct de vedere al esenței și al vitezei. Mai bine stabilești niște legături pe un forum și apoi intri pe chat ca să discuți mai pe larg.

Dacă mă gândesc mai bine, cu vreo trei ani în urmă nici nu auzisem de forumuri, și chatul mi se părea cel mai tare, însă de când le-am descoperit nu pierd niciodată ocazia să mai intru puțin pe Level sau XtremPC (ca să nu fac reclamă la alea străine) și să văd ce mai zice lumea.

Author | Topic: Comportament de chatter

duru666
Junior
Member # 1776

Member Rated:

Pur si simplu nu inteleg...De doua luni de cand mi-am bagat internetu' stau aproape noapte de noapte, pana spre dimineata, pe diferite canale de chat si tot nu m-am lamurit ce cauta lumea p'acolo. De mine nu stau sa ma intreb pentru ca stiu ca-s alienat si ca n-o sa aflu vreun raspuns; dar lumea, lumea aia multa pe care o vad seara de seara, afisandu-si nick-urile, o armata de insomniaci fideli, bine antrenata in lupta contra somnului, asteptand resemnati dimineata, cand se vor baga repede in patuturi, la culcare, sa nu cumva sa apuce sa se intrebe de ce n-au nimic de facut in ziua aia si de ce abia asteapta sa se trezeasca si s-o ia de la capat? O sa spuneti ca e proiectie, probabil ca e, dar asta nu inseamna ca n-am dreptate.
Da' hai sa va zic ce am descoperit prin ochii mei de novice in ale chat-ului:
1. o sedinta de apatie in grup sau " hai sa tacem impreuna" - marea majorite a purtatorilor de nick-uri sufera de apatie cronica, de multe ori contagioasa. Sunt unii carora nici cu patentul nu le scoti vorba din gura, sunt mari maestrii in a spune "buna" sau "sal", dar dupa prima replica se blocheaza, surprinsi parca de faptul ca cineva ar putea dori sa vorbeasca cu ei; in acest moment ei trec in pozitie defensiva si adopta o strategie proprie lor: uciderea adversarului prin plictiseala, prin replici insipide, condimentate cu pauze lungi in care iti vine sa-i lasi si sa pleci in lume, iesind direct pe fereastra situata la etajul 4, orice numai sa scapi de povara dialogului cu ei.
2. ciudatii - nu ma refer la cei care braveaza cu calitatile lor de veritabili Soresti, poeti ai absurdului strigand in noaptea pustie, nu, ma refer la cei pe care ar trebui sa-i intalnesc miercurea cand am practica la Spitalul 9. Sunt sigur ca-i cunoasteti, nu se poate sa nu va fi intalnit cu ei si sa le ascultati perlele: ex. Viorica 44 doreste sa ma racoleze la o "scoala de

Uite... fostul forum LEVEL și un post pe care îl puteți citi și aici.

Comunitățile virtuale sunt esența Internetului și sunt sigur că în viitor vor cunoaște o dezvoltare de neimaginat (numai nu MMORPG-uri, că-s destule acuma)."

Death

Mă numesc Alexandru (aka Death) și sunt din București! Sunt un foarte vechi fan al revistei voastre și al vostru în același timp, deși aceasta este prima dată când vă scriu.

De 4 ani de când vă cumpăr revista și de când am început și eu să îmi dau seama ce înseamnă jocurile pe calculator am jucat multe jocuri al căror nume va rămâne, cel puțin așa cred eu, mereu în istoria jocurilor: StarCraft, Age of Empires, Diablo (trăiască Battle.net-ul!!!) etc. Vreau să vă felicit pentru noua interfață a CD-ului LEVEL care este de n ori mai reușită decât cea veche care, la rândul ei era mult mai reușită decât cea a celorlalte reviste de jocuri pe care le-am citit eu în acești 4 ani.

Întotdeauna când primesc revista voastră citesc rubrica de știri, aceasta fiind una dintre cele mai importante din revista voastră, cel puțin după părerea mea, articolele legate de jocuri citindu-le în medie de unul pe zi. Cea mai tare știre din numărul din martie mi s-a părut cea legată de StarCraft 2, eu fiind un jucător înrăit de StarCraft și mă tot întrebam când va scoate Blizzard o continuare a „REGELUI STRATEGIILOR" (și nu cred că mă poate contrazice cineva).

Și ajungând la rubrica destinată scrisorilor cititorilor voștri, am văzut noua temă a Chat-room-ului și anume comunitățile virtuale.

Odată, acum mult timp am fost și eu un adept al IRC-ului dar, de când mi-am luat Diablo II nepiratat nici nu mai știu ce înseamnă IRC. Ultima oară când am intrat pe IRC a fost acum 2 săptămâni, după o absență de 2 luni și nu am stat mai mult de o jumătate de oră.

Într-adevăr, IRC-ul este o metodă de a cunoaște persoane străine și de a te distra copios. Dar multe persoane de pe IRC stau pe el numai pentru a-și da întâlniri, iar cu acestea nu ai ce vorbi. Eu stăteam pe IRC pentru a-mi face noi prieteni, iar acum am prieteni în Timișoara, Brașov și Constanța, persoane pe care chiar le-am vizitat și încă le mai vizitez. Spre exemplu, săptămâna trecută a venit la mine un băiat din Brașov pe care l-am cunoscut pe IRC și pe care și eu l-am vizitat în luna decembrie când am fost plecat la munte.

După cum am mai zis, multe persoane stau pe IRC numai pentru a-și da întâlniri și cunosc multe persoane care fac acest lucru. Eu nu mi-am dat niciodată întâlnire pe IRC. Nu am găsit un motiv destul de bun pentru a face acest lucru.

Cunosc multe persoane care s-au conectat la Internet numai pentru a intra pe IRC. La început, când mă conectasem și eu la Internet, până să îmi cumpăr Diablo II am făcut și eu același lucru - stăteam pe IRC, dar făceam acest lucru pentru a convinge timpul să treacă mai repede și doar pentru că mă plictisisem de jocurile pe care le aveam pe calculator.

Acum nu fac decât să joc Diablo II pe Internet, să-mi verific e-mail-ul și să-mi mai trag și eu niște muzică.

Aceasta este părerea mea despre IRC: este folositor și nefolositor în același timp!

Mulțumesc pentru timpul acordat!



„Nu uitați să udați florile!" sau „Bonsai uman. Partea a II-a: Mai lasă IRC-ul, Gigele!"

Adi din Călărași

Salutare,

Îmi place foarte mult revista voastră așa că m-am hotărât să vă scriu.

Nu aș face acest lucru dacă n-ar fi profesorii în grevă, așa că trebuie să le mulțumim și lor. Faza cu comunicarea virtuală, din perspectiva mea, e o mare minciună.

Exemplu: Ion intră pentru prima oară într-un Internet Cafe, se așază pe scaun și intră pe mIRC. Mioara, din alt sat, se află și ea tot la un Internet Cafe. Se întâlnesc pe mIRC și apoi să vezi minciunile: Ion tocmai și-a cumpărat Porsche și are vilă la munte precum și un cont dolofan. Nici Mioara nu se lasă mai prejos: are dimensiunile 90-60-90, iar părinții ei sunt parlamentari.

Și cam asta e povestea cu IRC-ul...

Curcubitacescu

Nu, nu se poate! N-o să trec niciodată de misiunea asta de la Operation Flashpoint. M-am săturat de jocul ăsta!!! Mai bine mă duc să mănânc ceva. Dar stai un pic, cât e ceasul? Miezul nopții... Cred că o să intru puțin pe net.

Nu am chef de mIRC, poate... da, asta e! Intru pe Netscape, la cunoscuta adresă. Ia să vedem, ce nume drăguțe mai găsim noi pe aici?

Hmmm, aș avea chef de o fată cu un nume frumos... Andra mi se pare un nume drăguț, ia să vedem:

<Salut, ai chef să vorbești cu un băiat singur care își caută un „animal de casă"?>.

Aștept eu ceva timp și deodată apare răspunsul:

<Depinde>

Uimit de atenția acordată... <Depinde de ce?>

Imediat vine... <De ÎNFĂȚIȘARE. Mai bine spune-mi cum arăți>.

Încep imediat <Sunt înalt, am părul blond, ochii albaștri, sunt un romantic incurabil, vânător de fete singure.>

Dar ceva mă oprește să apăs ENTER, poate ar trebui să spun adevărul...

Nu, cred că cel mai bine ar fi... <Pa>.

Mă deconectez repede și mă uit pe birou. Acolo văd LEVEL-ul din Martie. Deschid revista pe la ultimile pagini și, chiar dacă rubrica s-a redus puțin (IL2), subiectul mi se pare... Mai bine scriu:

„Dragă LEVEL,

Părerea mea despre comunicarea aceasta virtuală nu este atât de bună. Până la urmă cred că cel mai frumos lucru de pe lume este să mergi cu prietenii tăi în oraș și să vorbești cu ei față în față. Cu un prieten la o bere sau cu o fată drăguță la tine acasă...

Oriunde, oricând și oricum, dar nu pe NET!!! Acest lucru strică frumusețea dialogului deoarece el implică și o privire adâncă în ochii persoanei cu care vorbești, o oarecare politețe, pe când dacă intru pe chat pot să înjur pe cine vreau fără să-mi fac griji că ar putea să iasă din monitor pentru a-mi împărți niște pumni binemeritați. Concluzia... nu-mi place!!!"

După ce termin de scris, dau un frumos SEND, aștept și închid calculatorul. Chiar dacă nu o să-mi văd nickname-ul apărut la sfârșitul revistei, măcar mi-am spus părerea.

Nu mi-e somn și cred că o să încerc să trec de misiunea de la Operation Flashpoint.

Întâi, să-mi verific poșta. Aoleu, dar de ce mi-a venit mailu' înapoi? La naiba, am scris adresa lui mitza greșit... De la atâta chat m-am dilit rău..."

Se pare că părerile voastre legate de comunitățile virtuale oscilează între admirație și dezgust total. Ca întotdeauna, fiecare dintre voi are dreptate în felul lui... dar adevărul este undeva la mijloc. Din păcate sau din fericire (după cum doriți să priviți voi situația), pot să spun că am o oarecare experiență în domeniu.

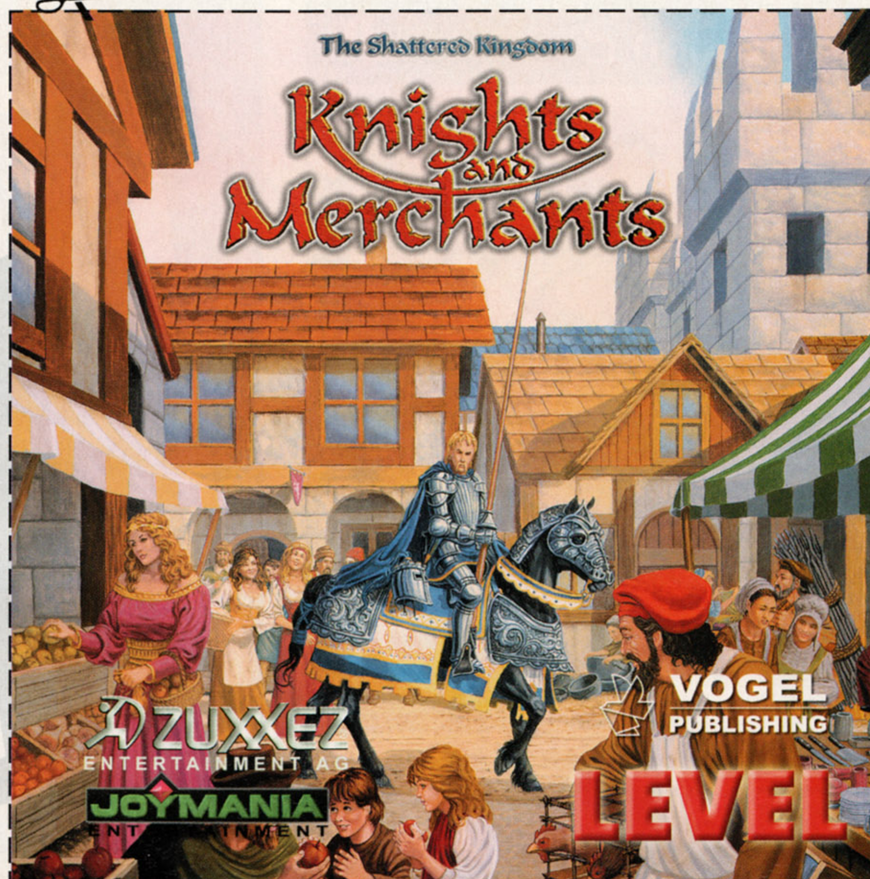
Pe vremea când LEVEL-ul era doar un nume necunoscut mie am avut „plăcerea" de a lucra timp de câteva luni de zile într-un Internet Cafe. Nu cea mai fericită slujbă pe care o puteam găsi, dar cel puțin aveam Internet pe

gratis... Și în toate acele luni în care mi-am pierdut nopți după nopți colindând hai-hui Internetul am avut ocazia să întâlnesc o varietate înspăimântătoare de oameni... atât on-line cât și off-line.

Și aveți dreptate voi, cei care spuneți că Internetul este plin de ciudați și de neadaptați. Am văzut mult prea mulți oameni a căror singură ocupație timp de câteva ore era să intre pe IRC și să intre în vorbă cu primul nick mai „incitant". Oameni în toată firea ieșiți la „agățat" fetițe pe IRC, adolescente ce își căutau cavalerul din visuri (mai degrabă un arab cu sonda de țiței în spatele casei), polițiști dându-se drept infractori periculoși, fiecare dintre ei încercând să pară o idee mai bun, mai frumos și mai bogat.

Pe de altă parte însă... ceea ce m-a ajutat pe mine enorm în toate acele nopți plictisitoare a fost tocmai Internetul și tocmai acele comunități virtuale pe care unii par să nu știe cum să le folosească. Am avut parte de unele dintre cele mai interesante discuții, oamenii cu care îmi făcea plăcere să discut ore întregi...

Ceea ce este cel mai dificil, după părerea mea, în toată afacerea asta cu Internetul este să știi cum să îl folosești. Poate fi un lucru total nefolositor, urât și murdar sau poate deveni o parte integrantă din viața ta. Depinde numai de voi cum alegeți să îl folosiți.



Ne-au mai scris:

Carac Ionuț Claudiu din Suceava, Adi Lupaș, Horghidan Ovidiu aka cronoX din Iași, Pătru Vlad Daniel din Râmnicu Vâlcea, Iontel din Constanța, Ștefănescu Alex-Andrei din Brașov, Darius din Arad, Trache Lucian Marian aka Dakata din Otopeni, Ciubăr Alex din Caracal, Cacoveanu Andrei din Mediaș, Snapper, CounTer02 [CSKPM]2002 din București, Necșescu Valentin George din București, Alpha 1, Stana Răzvan, Cristian Ștefănescu, Ouatu Costin, Caramitru Costin, Radu din Borsa, Crys-T, Cipy din Buzău, Viper Lord, Adi aKa NRGIzer din Urziceni, Mad Tiger, GheGhe, Ender, Alex aka Schumi, KogaionoN, Andrew Wiggins, Nițu Bogdan din Urziceni, Master2k2 și Noe.

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 068-415158
și fax: 068-418728

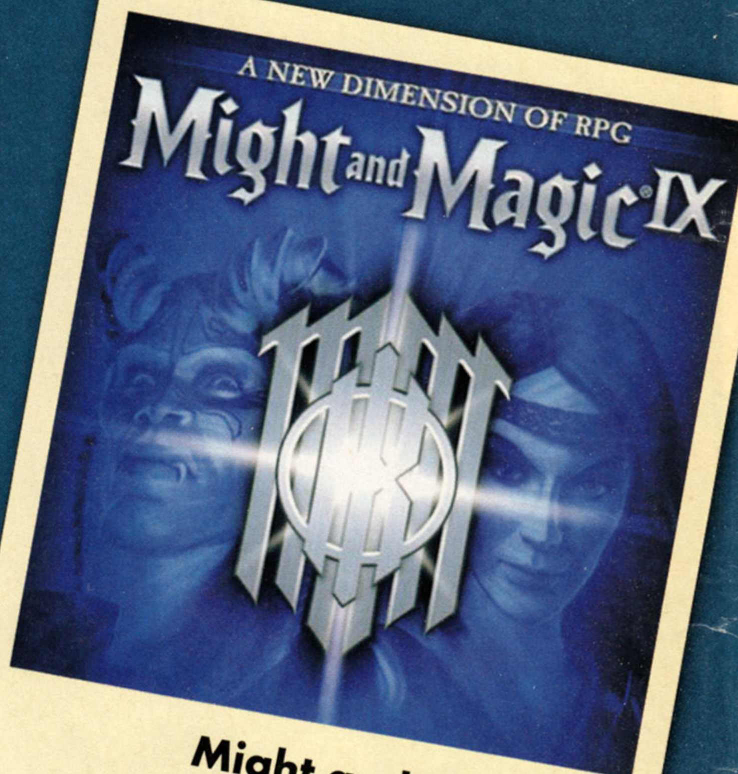
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



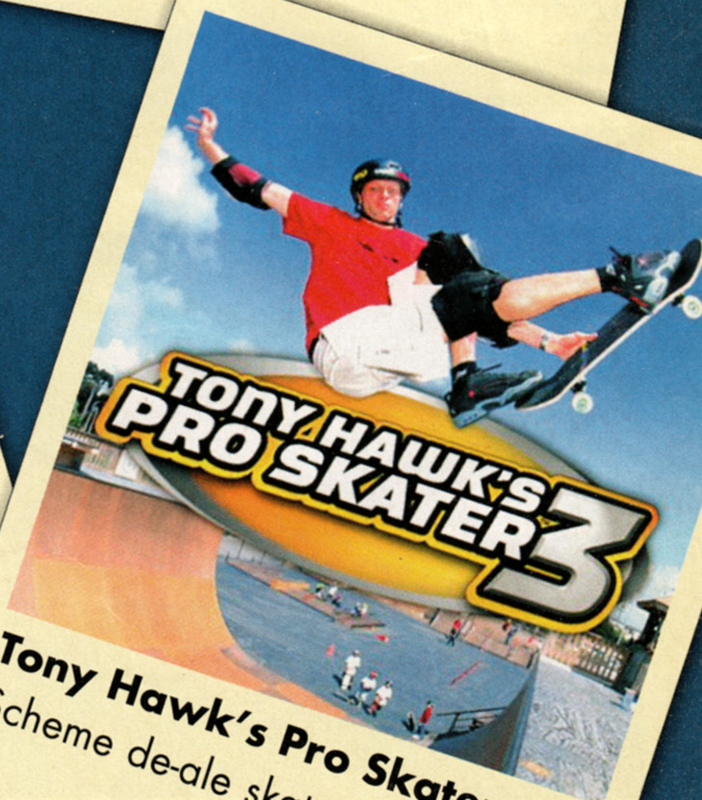
Capcom vs. SNK
Bătăile revin pe PS2



Might and Magic IX
Un nou episod 3DO



Warrior Kings
Strategie 3D cu o grafică fenomenală



Tony Hawk's Pro Skater 3
Scheme de-ale skater-ilor